www.pcplayer.de
DM 7,– · S 54,- · SFR 7,- · LFR 170,-
HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E

PC Player

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

10/99

PC Player 10/99

Schwerpunkt: Origin · Command & Conquer 3 · Civilization – Test of Time · System Shock 2 · Drakan

Ausführlich getestet

Exklusiv!

Civilization: Test of Time

System Shock 2

Drakan

Shadow Man

Starfleet Command

Im Preview

Black & White

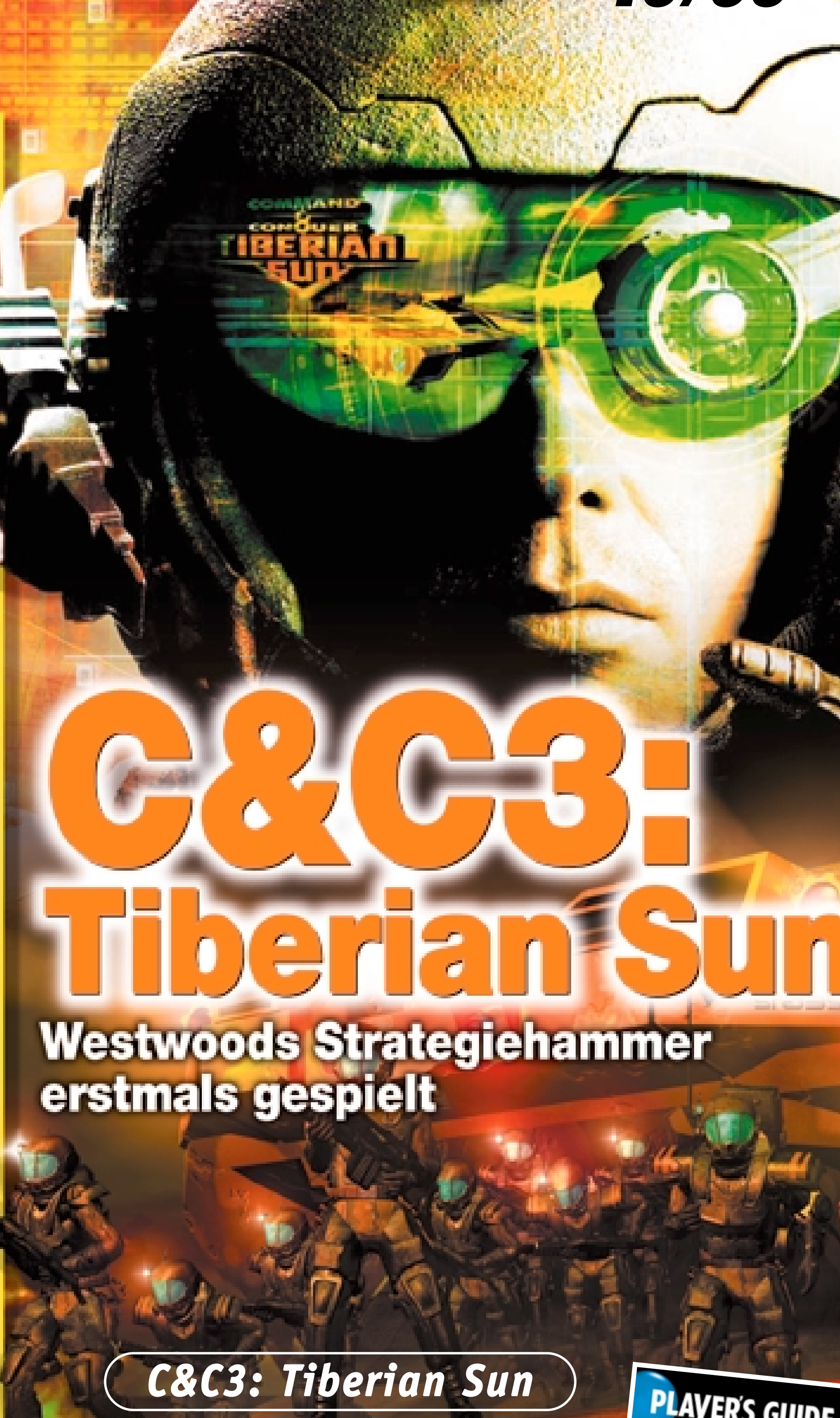
C&C3: Tiberian Sun

Earth 2150

Driver

Durchgedreht

11 Lenkräder im Test



C&C3: Tiberian Sun

Westwoods Strategiehammer erstmals gespielt

C&C3: Tiberian Sun

Heft im Heft

32 Seiten Tips & Tricks

Komplettlösungen:
Might & Magic 7 • Dungeon Keeper 2 • Star Trek – Birth of Federation • Hidden & Dangerous • Outcast



ALLES FLIEẞT

»Gibt's in der nächsten Ausgabe einen Test von **Command & Conquer 3**?« Diese Frage brannte vielen von Ihnen in den letzten Wochen auf den Nägeln. Unsere Antwort: Leider nein, wir müssen auf die fertig verpackte Schachtel warten. Als kleines Trostpflaster durfte sich Thomas in einer Duisburger Fabrikhalle eine »fast fertige« Fassung anschauen – sein Bericht beginnt auf Seite 24.

Noch grinst er: Die restliche Truppe kühlt sich schon im bitterkalten Inn ab. ▼



Dauerbrenner Nummer zwei: »Werdet Ihr jetzt beim Future Verlag weniger kritisch werten?« Keine Angst: Wir bleiben kritisch, denn die Future-Mannen wissen wie wir, daß Sie harte Fakten lesen wollen. Zur Nervenstärkung für die entsprechenden Industrie-Telefonate fuhren sämtliche Verlagsmitglieder Anfang August zum Rafting und Canyoning nach Österreich. Wir haben's alle überlebt – sonst hätten die Landratten Thomas und Martin das nächste Heft alleine füllen müssen …



»Geschwindigkeit gleich Stabilität« – wir sind kein einziges Mal gekentert. ▶

PC Player intern: Nicole kehrt Deutschland den Rücken und wandert mit ihrem Mann nach Kanada aus – demnächst wird sie unseren rasenden Reporter Markus Krichel bei spannenden Reportagen in den USA unterstützen.



▲ Am Vorabend: Dieser Herr bekommt kein Radler mehr …



Farewell, Nicole – noch mehr Bilder von der Abschiedsfeier gibt's auf www.pcplayer.de.

Auch wir ziehen mal wieder um – bald melden wir uns aus der Rosenheimer Straße in München. Lassen Sie sich überraschen, was das für angenehme Auswirkungen auf Ihre PC Player hat.

Möge der dritte Umzug in vier Jahren gelingen!

Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Jochen Rist, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Roland Austinat. Hintere Reihe (von l. nach r.): Henrik Fisch, Stefan Wischner, Nicole Radewic, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Manfred Duy, Steffi Kusseler.

Shadow Man



Roland Austinat begleitete bis tief in die Nacht den »Shadow Man« Mike LeRoi ins Dies- und Jenseits. »Selten habe ich bei einem Spiel so oft eine Gänsehaut gehabt!« – mehr ab Seite **90**

System Shock 2



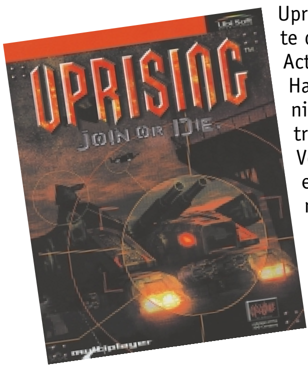
Der Vorgänger schrieb vor fünf Jahren Spielegeschichte. Ehrensache für Udo »Ich hab Teil eins durchgespielt« Hoffmann. **128**

Civilization 2: Test of Time



Wie schlägt sich der neue Civ-2-Ableger gegen die aktuellen Genrekönige »Alpha Centauri« und »Civilization Call to Power«? Manfred »General« Duy klärt auf. **120**

Vollversion



Uprising begründete das Genre der Action-Strategie. Haben Sie sich niemals rangetraut? Mit unserer Vollversion erhalten Sie eine neue Chance. Das vielschichtige Spielprinzip ist mehr als einen kurzen Blick wert.

INHALT

11 ▸
120 ▸
24 ▸
180 ▸





Bewährt und gut: In unserem Exklusivtest fühlen wir **Civilization 2: Test of Time** auf den alten, aber immer noch guten Zahn.

120



Das Kult-Rollenspiel geht weiter. Kann Looking Glass mit **System Shock 2** an alte Erfolge anknüpfen?

128

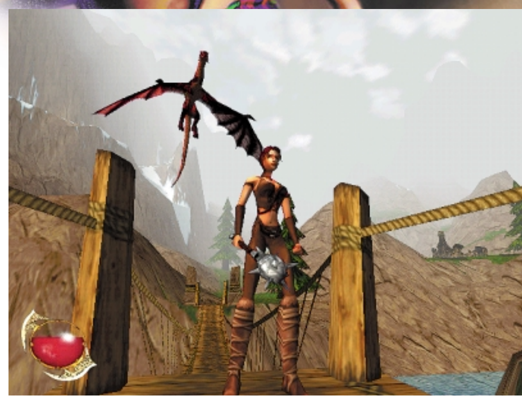


Was brütet Lionhead wirklich aus? Wir besuchten Peter Molyneaux und berichten das neueste über **Black & White**.

48







Echte Konkurrenz für „Tomb Raider“? Heroine Rinn ist zumindest genauso hübsch. Ob Sie auch so knallhart wie Lara kämpft, steht auf Seite **116**



Es muß nicht immer Force Feedback sein. Wir haben uns alle konventionellen Lenkräder angesehen und machen für Sie eine Marktübersicht. **180**



Für unseren diesmaligen Firmenschwerpunkt reisten wir diesmal in Richard Garriotts Reich. Alles über Origin auf Seite **172**

Aus dem Reich der Toten kommt der Shadow Man. Wir testen den neuen Knaller im Action-Adventure-Genre. **90**



Einen Monat vor Veröffentlichung spielten wir C&C3: Tiberian Sun ausgiebigst. Lesen Sie, wie Westwoods Echtzeitspktakel wirklich ist. **24**

News

Previews

Hardware

Special

Hersteller-Historie

Spiele-Tests

Rubriken

CD-Inhalt



Inhalt Plus CD A

Das Action-Strategiespiel »Hidden & Dangerous« haben wir in diesem Monat als exklusive Demoversion untergebracht, in der Sie sich durch einen bisher unveröffentlichten Demolevel schlagen. In unserer Vollversion »Uprising« dürfen Sie den Gegnern zudem dreidimensional und in bester Echtzeit-Strategie-Manier die Suppe versalzen.

CD-ROM-SCHNELLSTART

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
- Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.
- Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.
- Ihre Fragen zum Inhalt oder bei auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: **cdrom@pcplayer.de**
- Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 10/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Exklusiv: Hidden & Dangerous (mit neuem Level)
Freespace 2
Heroes of Might and Magic 3
Midtown Madness
Panzer General 3D Assault
System Shock 2
Star Trek Starfleet Command

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 9/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

ACDSee V2.41
3DMark99 MAX Benchmark
Hypersnap V3.42
Netscape Communicator V4.61
Microsoft DirectX 6.1
PCP.TIF PC-Player-CD-Tütchen zum Ausdrucken
PC Player Windows Benchmark V2.10
PC Player CD-Label der September-Ausgabe

Treiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)

Elsa Erazor 3 V4.11.01.0200-0022

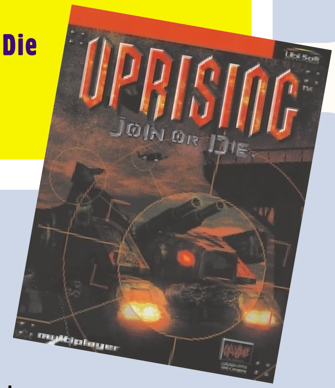
Online-Zugangssoftware (Befindet sich im Verzeichnis \ONLINE\)

T-Online: CMGA (Community of Massive Gaming Agents)
Multiplayer-Software mit zwei Spieledemos: »Rumble in the Void« und »The Sarac Project«
Gamechannel: Zugangssoftware

Vollversion auf CD B

Uprising 2 Join or Die (Der 3D-Echtzeit-Strategieknüller)





Inhalt Plus CD B

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Aliens vs Predator Europa Patch
Aliens vs Predator US Patch
Baldur's Gate Tales of the Sword Coast V1.3.5512 uk
Baldur's Gate Tales of the Sword Coast V1.3.5512 us
Braveheart Patch dt
Falcon 4 V1.07 us
Fighting Steel V1.03
Hidden & Dangerous V1.03
Land der Hoffnung Patch
Mech Warrior 3 V1.1
Panzer Elite Patch
S.C.A.R.S. Patch
Star Trek Birth of the Federation V1.0.2 dt
Star Trek Birth of the Federation V1.0.2 us/uk
Star Wars Rogue Squadron V1.2
Starsiege Tribes V1.0 auf V1.8
Starsiege Tribes V1.7 auf V1.8
Warzone 2100 V1.06b
X Beyond the Frontier V1.0 auf V1.3 dt
X Beyond the Frontier V1.1 auf V1.3 dt
X Beyond the Frontier V1.2 auf V1.3 dt



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

Uprising

Wer will sich nicht einmal als Rebell gegen das gesamte Universum auflehnen und für Recht und Freiheit kämpfen? Auf der Begleit-CD B der PC Player Plus gibt Ihnen »Uprising« die Möglichkeit, mit einem strategischen Händchen und Kampfgeschick zum Retter der Galaxis zu werden.



▲ **Mit Hilfe der zweidimensionalen Übersichtskarte verwalten Sie Ihre einzelnen Basen.**

Sie befinden sich im Jahr 3000 nach Christus, und das ganze Universum wird vom Imperium beherrscht. Aber in diesem Action-Strategie-Titel bestätigt die Ausnahme natürlich die Regel, ein von unbeugsamen Rebellen bewohnter Planet leistet konsequent den imperialen Legionären Widerstand. Die Rebellen haben einen Prototyp einer wichtigen Waffe des Imperiums erbeutet. Dieser sogenannte WarCat ist eine mobile Kommandostation, die nicht nur bewaffnet ist, sondern auch über einen einzigartigen Teleporter verfügt, der Ihre Einheiten an jeden beliebigen Ort des Universums transportiert.

Ihre Aufgabe ist es, diesen High-Tech-Panzerwagen durch die dreidimensionalen Einsatzgebiete zu steuern. Außer diesem Actionteil wartet auf Sie ein Strategiepart, in dem Sie sich überlegen müssen, welchen Planeten Sie befreien wollen. Dann dürfen Sie Technologien erforschen und Upgrades für Ihre Einheiten anschaffen.



Verschiedene Planeten von der Sand- bis zur Eiswüste warten darauf, von Ihren Einheiten befreit zu werden.

Im Kampf können Sie dem Gegner entweder mit den Waffen Ihres WarCat oder mit Verstärkung über den Teleporter den Garaus machen. Da natürlich jede Einheit unterschiedliche Eigenschaften hat, ist taktisches Kalkül für den Sieg nötig. So vernichten Sie den Feind nicht nur selbst aus der Ich-Ansicht, sondern auch durch das Befehligen Ihrer Truppen über eine taktische Karte - wie man das von Echtzeit-Strategiespielen kennt.

Nachdem Sie diese Faktoren bestimmt haben, beginnen die eigentlichen Missionen. Auf allen Welten sollten Sie zunächst zur »Hot Zone« fahren: An dieser Stelle errichten Sie nämlich Ihr Lager. Steht die Zitadelle, fügen Sie weitere wichtige Bauten hinzu, etwa die Produktionsanlagen, Geschütztürme oder SAM-Stellungen. Leider paßt in jede Hot Zone nur eine gewisse Anzahl Gebäude, so daß Ihnen irgendwann der Platz ausgeht und Sie gezwungen sind, neue Gebiete zu erobern. Spätestens jetzt kommen Sie in Kontakt mit den imperialistischen Truppen.

Nach jeder bestandenen Mission wartet ein kleiner oder großer Bonus auf Sie, je nach Schwierigkeitsgrad der zu lösenden Aufgabe. Diesen Obolus sollten Sie gleich wieder in Aufrüstung oder technische Forschung investieren. Natürlich können Sie, falls Ihnen der Computergegner zu langweilig ist, auch jederzeit in den Mehrspieler-Modus wechseln, in dem sich bis zu vier Strategen an den Kragen gehen. **(nr/mash)**

Starthilfe

Um Uprising starten zu können, sollten Sie mindestens über einen Pentium mit 90 Megahertz und 16 Megabyte RAM verfügen, zudem werden 3Dfx-Karten unterstützt. Das Programm starten Sie direkt über die Menüleiste, sollte das mal nicht klappen, wechseln Sie über den Windows-Explorer einfach auf das CD-Laufwerk und klicken im Hauptverzeichnis die Datei SETUP.EXE doppelt an.

Exklusiv: Hidden & Dangerous
(mit neuem Level)



Käufer der PC-Player-Plus-Ausgabe erhalten diesen Monat die Demoversion von »Hidden & Dangerous« mit einem zusätzlichen Level, der normalerweise nur der Vollversion beiliegt. Insgesamt schleichen Sie sich durch zwei Missionen der Operation »Eiserner Schwarm«. Im Stile typischer Söldnersimulationen wählen Sie dazu vor den Einsätzen aus einem reichhaltigen Waffenrepertoire die passenden Schmuckstücke aus. Falls Ihnen diese Prozedur zu langwierig erscheint, können Sie jederzeit den Button »Automatische Einstellung« anklicken. Danach nimmt Ihnen der Computer die Arbeit ab und würfelt selbst Teamleute und zugehöriges Kriegswerkzeug (Handgranaten, Scharfschützengewehre, Messer ...) zusammen. Nach einem kurzen Missionsbriefing stehen Sie mit Ihren Schergen auch schon mitten im Feindesland und sollen ein paar gefangene Kameraden aus den Klauen deutscher Übeltäter befreien. Während es in der ersten Mission darum geht, die armen Recken aus einer Ölraffinerie rauszuholen, müssen Sie im zweiten Auftrag die Flugabwehr eines Bahnhofs in Grund und Boden schießen. Danach retten Sie die verbliebenen Kriegsgefangenen vom Bahnhofsgelände. Falls Sie mit den Kontrollen etwas Schwierigkeiten haben, hilft Ihnen der Unterpunkt »Optionen« im Hauptmenü weiter. Dort können Sie die Tastenbelegung auch ganz nach Wunsch umstellen.

technik

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Illusion Softworks/Take 2
Erfordert: Pentium/166MMX, 16 MByte RAM, 3D-Karte
97 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Midtown Madness



Wer hat sich nicht schon mal vorgestellt, unverwundbar mit einem Auto über den mit Passanten gespickten Gehweg zu heizen? Da das unmotorisierte Personal in »Midtown Madness« rechtzeitig ausweicht, trüben auch keine moralischen Bedenken den Spaß, mit den insgesamt drei Fahrzeugen dieser Demoversion hemmungslos durch die Stadt zu rasen. Dabei bemüht sich das Spiel um weitgehenden Realismus. Es erwarten Sie neben schockierten Sonntagsfahrern haufenweise rote Ampeln und genervte Polizisten. Entweder brettern Sie mit einem PS-starken Panoz Roadster oder einem Ford Mustang über den Asphalt, einen Linienbus können Sie sich auch schnappen und damit diverse Schattenparker erschrecken. In der Spielart Cruise (einer von drei Rennmodi) heizen Sie nach Herzenslust durch die Straßen. Im Blitz Race gilt es, möglichst schnell von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, ohne sich zu sehr im Gegen- und Seitenverkehr zu verheddern. Das Checkpoint-Rennen dagegen verlangt von Ihnen das Passieren bestimmter Punkte innerhalb eines Zeitlimits.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
51 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Freespace 2



Absolute »State-of-the-Art«-Grafik erwartet Sie im Weltraumaction-Knüller »Freespace 2«. Der Nachfolger von »Conflict Freespace« entführt Sie wieder in die Welt nervenaufreibender Weltraumschlachten. Damit Sie anfangs mit Ihrem Schiffchen nicht gleich zum Kanonenfutter degradiert werden, hilft Ihnen ein Tutorial-Modus. Dort lernen Sie zunächst die wichtigsten Kontrollen Ihres Gleiters kennen. Sobald Sie Ihre Waffensysteme an ein paar Zielscheiben warmgeschossen haben, geht's auch schon ins erste Scharmützel. Bei dichtem (und wirklich schick designtem Nebel) treten Sie gegen mehrere Großkampfschiffe an. Als wären die Bordgeschütze der Pötte nicht heftig genug, macht Ihnen dazu noch der Begleitschutz in Form von wendigeren Kampfzecken das Leben schwer. Damit das Space-Feeling gut rüberkommt, empfehlen wir die Verwendung eines analogen Joysticks. Mit der Tastatur geht's zwar auch, ist aber bei weitem nicht so präzise. Jetzt aber genug gelesen – installieren und staunen ist angesagt.

technik

Genre: SF-Action
Hersteller: Volition/Interplay
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
100 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A:\DEMOS

Panzer General 3D Assault

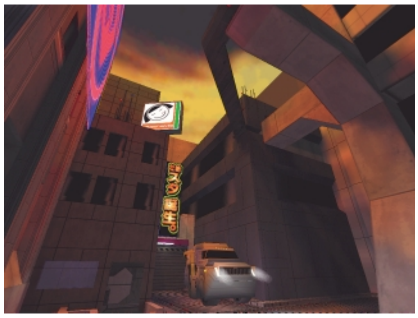


Eingefleischte Rundenstrategen schwören für gewöhnlich auf die »Panzer General«-Serie, die mit »Panzer General 3D Assault« ihren neuesten Vertreter ins Rennen schickt. Die Landschaften präsentieren sich nun mit realitätsnahen Texturen, dargestellt aus isometrischem Blickwinkel. In der spielbaren Demoversion sind Sie ein Kommandant der deutschen Armee, die innerhalb von fünf Spielzügen ihren primären Auftrag, die Einnahme eines strategisch wichtigen Punktes, erfüllt haben sollte. Dazu müssen Sie sich den Weg durch den Wald der Ardennen schlagen und unter den alliierten Einheiten aufräumen, damit aus der Großoffensive kein Schuß in den Ofen wird. Allzu viele Züge dürfen Sie dafür allerdings nicht einplanen, da bereits nach fünf Runden die Würfel gefallen sind und Sie dann entweder siegreich oder besser nicht nach Hause kommen. Zusätzliche Punkte lassen sich durch sekundäre Ziele einheimsen. Weitere Informationen zum Spiel erhalten Sie unter der URL »www.panzer3.com«.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: SSI/TLC
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
39 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A:\DEMOS

System Shock 2



Welches Spiel hatte doch gleich noch mal die kultigste Fahrstuhl-Musik? Genau, der Vorgänger von »System Shock 2«. Bei dieser spielbaren Demoversion geht es wieder einmal in die Welt des unwirklichen Cyberspace, durchgedrehter Mutanten und des unfreundlichen Mutterprogramms »Shodan«, das alles daran setzt, Ihre Pläne zu durchkreuzen. Anfangs können Sie sich in mehreren Trainingsräumen über die Handhabung Ihrer implantierten Hardware aufklären lassen. Dort werden Sie mit dem Waffensystem, Ihren Psi-Kräften und diversen anderen Fähigkeiten vertraut gemacht. Danach hüpfen Sie in die Geschichte und finden sich in einem Raumschiff wieder, das sich in einem sehr desolaten Zustand befindet. Zunächst einmal schnappen Sie sich ein Brecheisen, zerklopfen die Trümmer zum höhergelegenen Eingang und klettern die Stufen hinauf. Im weiteren Verlauf gilt es, auch dem implantierten Interface Aufmerksamkeit zu schenken, da dort für den Spielablauf wichtige E-Mails lagern.

technik

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Looking Glass/EA
Erfordert: Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte
52 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Star Trek Starfleet Command



»Starfleet Command« ist eine strategische Kampfsimulation, angesiedelt im Star-Trek-Universum. Basierend auf einer Lizenz des Starfleet-Battle-Brettspiels vermittelt die Simulation auf gelungene Weise die Eigenschaften des Vorbildes. Gespielt wird aus der Sicht von hinten, während Sie in einem Menü am Bildschirmrand die Kontrolle über Ihr Raumschiff übernehmen. Sie kontrollieren ein Hauptschiff, das von ein oder zwei Eskorten begleitet wird. In der Demoversion können Sie sich auf der Seite der Föderation durch ein Tutorial von Captain Sulu höchstpersönlich aufklären lassen. Auf den ersten Blick mag Starfleet Command komplex aussehen – ist es aber nicht. Dank der Einführungsmissionen wissen Sie bald, wie man sich der Feinde am schnellsten entledigt. Aber auch dem leicht reizbaren Klingonen-Volk dürfen Sie Ihre Sympathie erweisen und eine Mission in seinen Diensten fliegen. Kampagnen gibt es zwar nicht, dafür aber auf beiden Seiten einen Sofortspielmodus.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: Quicksilver Software/Interplay
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
62 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Heroes of Might and Magic 3



Die Vollversion von »Heroes of Might and Magic 3« heimste die begehrte Gold-Player-Auszeichnung ein. Auf das rundenbasierte Strategiespiel können Sie in dieser spielbaren deutschen Demoversion ein Auge werfen. Zu Beginn steht Ihnen ein Held zur Verfügung, mit dem Sie auf der Suche nach Schätzen und Ressourcen sind, um Ihr Inventar aufzustocken. Zudem rekrutieren Sie je nach Rassenzugehörigkeit die typischen überirdischen Monster, mit denen es anschließend in die Scharmützel geht. In einem Kampf befinden sich Ihre Streitkräfte auf der linken Seite des Bildschirms, während die rechte Hälfte von feindlichen Einheiten bevölkert ist. Anschließend wird rundenweise gegeneinander gekämpft, wobei Sie Ihrem Helden jedoch mehrere Einheiten mit auf den Weg geben sollten, damit dieser am Ende nicht das Weite suchen muß. Städte lassen sich erobern und mit magischen Türmen, Schutzanlagen und mehr ausbauen. Weitere Informationen und Downloads finden Sie unter »www.heroes3.de«.

technik

Genre:
Hersteller: New World Computing/3DO
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM
100 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A:\DEMOS

Multimedia-Leserbriefe

Exklusiver geht's nimmer – wir zeigen Ihnen in den Multimedia Leserbriefen diesmal unglaubliche Szenen aus dem Actionfilm Matrix, die bis dato nicht an die Öffentlichkeit drangen. Onkel Stefan löst wieder einmal mit vollstem Verständnis die Probleme hilfesuchender Spieler, während wir in einer anderen Spielszene merkwürdige Dinge mit CD-Fischen aufklären.









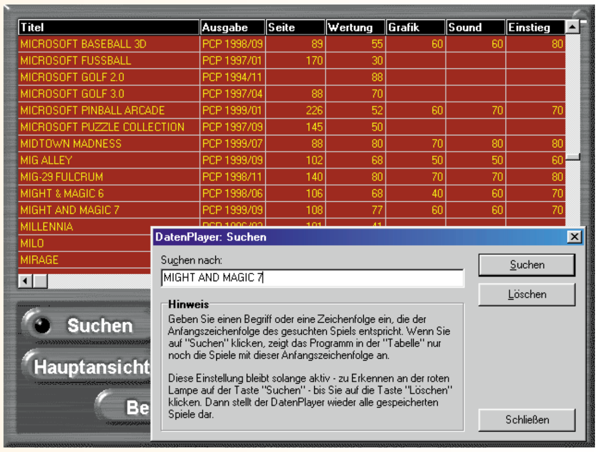




Die PC Player Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

PC-Player-Datenbank

Alle Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der CD A. Mit Hilfe der eingebauten Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Selbstverständlich müssen Sie nicht auf den gewohnten Wertungskasten verzichten, diese sind dem Original im Heft für die Datenbank nachgebaut worden.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.
Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Letzte Meldungen

Was ist los bei ION Storm?

Neuer Aufruhr bei ION Storm: Nachdem seit Anfang des Jahres die Firma eher durch interne Querelen und viel schmutziger Wäsche denn durch ihre Produkte in die Schlagzeilen geraten war, gibt es nun neue schlechte Nachrichten: Lead Designer Steve Ash verläßt das **Daikatana**-Team. Seine Rolle übernimmt nun Shawn Green, der schon seit einigen Jahren mit John Romero zusammenarbeitet.

Daß Daikatana fertiggestellt wird, steht wohl außer Frage; nur ob das Veröffentlichungsdatum, das seit Anfang des Jahres von März über Juni bis hin zu Weihnachten gewandert ist, noch gehalten werden kann, ist unklar.



Keine Ruhe im obersten Stock des Chase Towers: Wieder verläßt ein Hauptprogrammierer das Daikatana-Team.

Flying Heroes

In der Welt Hesperie haben die Bewohner ein lustiges Hobby: Sie duellieren sich in der Luft. Die einen benutzen fliegende Echsen, andere schwingen sich auf riesige Vögel, wieder andere benutzen Flugmaschinen, während die vierte Fraktion sich voll und ganz auf Magie verläßt. Entwickler Illusion Softworks (»Hidden & Dangerous«) zeigt mit **Flying Heroes**, daß er sich nicht nur auf militärische Simulationen festlegen will.

Zehn verschiedene Umgebungen gibt es, in denen 24 unterschiedliche Flieger mit genauso vielen Waffen um den ersten Platz kämpfen. Die Boliden lassen sich jeweils viermal upgraden. Das Ganze soll durch 3D-Sound und sich der Situation dynamisch anpassende Musik untermalt werden.



Brrr, ist das kalt! Zehn verschiedene Kampfarenen stehen den fliegenden Kontrahenten zur Verfügung.

Aus Erfahrung gut

Das Designerteam The Whole Experience arbeitet momentan an einem 3D-Shooter namens **Experience**. Die Engine, die sehr große Sichtweiten von mehreren Kilometern ermöglichen soll, entwickeln die Programmierer selber. Das Spielkonzept selbst weicht ein wenig von handelsüblichen Titeln ab, da Sie nicht einfach alles abknallen, was Ihnen vor die Flinte kommt, sondern mit den Kreaturen reden, die Ihnen begegnen. Beispielsweise können Sie auf einigen Tieren reiten und so schneller vorankommen. Auch die Rätsel sollen weitaus weniger trivial ausfallen als »Drücke Schalter A für Tür B«. Voraussichtlich im nächsten Frühjahr wird das Programm zu kaufen sein.



Welch heimeliges Szenario! Leider wartet nicht nur der schöne Strand auf Sie.

Alice im Horrorland

Unter der Leitung von American McGee (ex-id-Soft-Mitarbeiter und Leveldesigner) arbeitet die Firma Rogue Entertainment für Electronic Arts an einer Umsetzung von »Alice im Wunderland«. Das Action-Adventure versetzt Sie in die Rolle von **Alice**, die abermals ins Wunderland zurückmuß, um dort einige schieflaufende Dinge zu richten.

Grand Prix World

Der Nachfolger des Formel-1-Managers »Grand Prix Manager« von Microprose setzt auf die offizielle Lizenz, alle Team- und Fahrernamen sowie die realen Rennstrecken zu benutzen. Nach wie vor geht es in **Grand Prix World** darum, sein Team und Piloten auf die Nummer Eins zu bringen. Dazu müssen Sie Ihre Fahrzeuge auf den neuesten Stand bringen und Ihre Schützlinge trainieren; das kostet natürlich alles Geld, das Sie durch Sponsoren und Lizensierungen (!) wieder hereinbekommen sollten.

Vor dem Rennen dürfen Sie eine Strategie festlegen, die Sie auf den Rennkurs abstimmen sollten. Aber auch während des Wettbewerbs lassen sich noch Kommandos geben. Wer sich durch Dinge wie Moral nicht stören läßt, stiehlt zudem ungeniert die Technologie bei der Konkurrenz und spart somit eine Menge Bares. Eine Enzyklopädie sorgt dafür, daß Sie über nichts im unklaren bleiben.

Im Bungie-Halo

Neben Oni (siehe auch entsprechende Newsseite) arbeitet Entwickler Bungie an einem



Soviele Sponsoren und sowenig Platz: Geld spielt bei Grand Prix World keine unbedeutende Rolle.

Actionspiel namens **Halo**. Verfolgt von außerirdischen Streitkräften muß der Spieler eine Art Guerilla-Krieg gegen die Aliens organisieren. Seine Hauptversorgungsquelle sind die Überreste längst vergangener Kulturen, weswegen das Waffenarsenal vom Breitschwert bis zum Bombardement aus dem Orbit reicht. Eigentliche Levels soll es nicht geben, stattdessen dürfen Sie sich immer über die komplette Landschaft begeben.

Ein Multiplayer-Modus, in dem drei Leute verschiedene Positionen eines Spähpanzers übernehmen, wird ebenfalls eingebaut. Auch mit einer formidablen Grafik rechnen wir – sich änderndes Terain und skalierbare Polygone sind interessante Features. Das Spiel wird für den PC und Apple G3 nicht vor dem nächsten Jahr erscheinen.



Zu Fuß, mit dem Panzer oder in der Luft: Im Kampf gegen Außerirdische ist Ihnen jedes Mittel recht.

Zurück nach Alpha Centauri

Noch in diesem Jahr kommt die offizielle Missions-CD zu Sid Meier's »Alpha Centauri« unter dem Namen **Alien Crossfire** auf den Markt. Nach der erfolgreichen Besiedlung des über vier Lichtjahre entfernten Sonnensystems kommen deren ehemaligen Bewohner zurück und sind gar nicht erfreut darüber, daß sich dort Menschen breitgemacht haben.

Sieben zusätzliche Fraktionen wie beispielsweise Cyborgs und Raumpiraten werden spielbar sein, und natürlich gibt es neue Technologien sowie Geheimprojekte.

Neue Technologien bei Piranha Bytes

Das Programmierteam code cult, eine Tochter der Bochumer Firma Piranha Bytes, arbeitet gerade an einer Grafikengine, die revolutionär sein soll. Ausgelegt für Hardware-only sind damit beispielsweise Bump-Mapping, in Echtzeit berechenbare Kurven und Polygonreduktion möglich.

KURZ NOTIERT

➔ **Blizzard** wird auf der Londoner Spielemesse ECTS im September neue Titel aus dem War- und Starcraft-Universum vorstellen. In der nächsten Ausgabe wissen wir mehr.

➔ Southpeak Interactive arbeitet an einem Action-Adventure zum Will-Smith-Kinofilm **Wild, Wild West**. Schon im November soll der Titel im Geschäft stehen.

➔ 14 Degrees East (»Starfleet Command«) werkelt an einem weiteren Echtzeit-Strategiespiel. **Invictus: In the Shadow of Olympus** wird sich ab diesem Winter mit göttlichen Prügeleien auf dem Olymp beschäftigen.

➔ Nach noch unbestätigten Meldungen wurden die Arbeiten an **Lady, Mage and Knight (LMK)** eingestellt. Bereits vorhandene Programmteile des Rollenspiels will der Entwickler Larian Studios in ein völlig neues Rollenspiel einfließen lassen.



Hier kommt Kurt

Ein paar Tage vor Redaktionsschluß kam Greg Zeschuk, Chef von Bioware, mit einer spielbaren Version von **MDK 2** vorbei. Erster Eindruck: Die schräge Grundidee des ersten Teils findet sich auch hier wieder, etwa in Form von Sie ärgernden Robotern oder Wesen, die Fenster putzen. Neu ist die Verkörperung von Max und Dr. Hawkins, wobei ersterer in seinen vier Pfoten auch genauso viele Waffen halten kann – sehr praktisch.

»Dr. Hawkins ist eine Art McGuyver«, sagt Greg. »Er muß sich seine Waffen erst zusammenbasteln. Er schiebt etwa mit einem Laubgebläse seine Feinde vor sich her – direkt in das Maul einer fleischfressenden Pflanze!«

Riesige hüpfende Bälle und andere große Objekte erwarten Sie; so können Sie beispielsweise aus den Fenstern die Erde beobachten, die sich tatsächlich innerhalb von 24 Stunden einmal dreht.

Die Cut-Scenes werden mit der Spielgrafik dargestellt – unser Eindruck: Ziemlich gut!



Auch im zweiten Teil muß sich Kurt wieder mit vielen Außerirdischen herumärgern.

Erste Eindrücke: Command & Conquer 3

AUF DER STRASSE ZUR SONNE

Des Deutschen liebstes Genre, das ist und bleibt die Strategie. Wen wundert es da noch, wenn der neueste Teil von Westwoods äußerst erfolgreicher »Command & Conquer«-Reihe die Spieler elektrisiert wie kaum ein anderer Titel. Wir durften in einer Duisburger Fabrikanlage probespielen und versuchen, Ihnen durch erste Eindrücke eine kleine Hilfestellung bei der anstehenden Kaufentscheidung zu geben.



In dieser GDI-Basis können bereits etliche kampfstarke Einheitentypen hergestellt werden (siehe Produktionsleiste rechts).

Deutschland im August 1999, Monat der Massenhysterie: Nachdem die Sonnenfinsternis entgegen allen düsteren Prophezeiungen spurlos vorübergegangen war (entgangene Schlagzeile der Bildzeitung: »Gestern Weltuntergang: keine Überlebenden!«), sorgte der Start des neuesten Star-Wars-Teils für die nächste Aufregung. Von der breiten Öffentlichkeit unbeachtet fand allerdings ein für zahlreiche Menschen noch bedeutenderes Ereignis statt, das sogar viel mit dem Star-Wars-Rummel gemeinsam hatte: Enthusiastische Fans lauerten vor dem Eingang des Computerhändlers ihres Vertrauens, um zu den ersten Käufern von »Command & Conquer 3« zu gehören. Außer »Laras neuen Abenteuern« (»Tomb Raider 3«) wurde in diesem Jahrzehnt kein anderes Computerspiel so gehypt wie dieses Echtzeit-Strategieepos; über keinen anderen Titel gab es eine so ausführliche Vorabberichterstattung in der Fachpresse. Allen Umfragen zufolge erwartete die Computerspieler-Gemeinde »Tiberian Sun« sehnlicher als ein Zeuge Jehovas den Jüngsten Tag. Obwohl Westwood den für die deutsche Version von Tiberian Sun idealen Starttermin am Tag der Sonnenfinsternis verschnarchte, standen zwei Wochen später pünktlich zum Verkaufsbeginn genügend hoffnungsvolle Käufer für die palettenweise angelieferten Schachteln bereit.



Aufwendig produzierte Videosequenzen erzählen den Fortgang der Handlung.

Sonnenstich

Angesichts hoher Raubkopiererzahlen bei Blizzards Konkurrenztitel »Starcraft« nahm die Paranoia bei Westwood ungeahnte Dimensionen an. Kein Journalist sollte vor dem Start des Straßenverkaufs unbeaufsichtigten Zugang zu Command & Conquer 3 erhalten, damit eine Weitergabe an finstere Gestalten von vornherein ausgeschlossen werden konnte. Jede Zeitschrift sollte ursprünglich wenige Stunden Zeit erhalten, um einen Vor-Ort-Test durchzuführen. Nach heftigen Protesten seitens der Spielekritiker besann man sich bei der Muttergesellschaft Electronic Arts und untersagte Vorab-Tests mit Bewertung. Stattdessen wurde die Presse in ein Fabrikgebäude in Duisburg-Meiderich geladen, um sich wenigstens einen ersten Eindruck vom fertigen C&C 3 verschaffen zu können. Immerhin kommt Westwood durch dieses Vorgehen zu einer noch umfangreicheren Vorabberichterstattung – kritische Tests werden nämlich erst Wochen nach dem Verkaufsbeginn von C&C erscheinen.

Das Ambiente verfallener Industriearchitektur im »Landschaftspark Nord« der Ruhrgebietsstadt wirkte für die Präsentation des Titels durchaus angemessen; der mit vier Rechnern ausgestattete Raum war abgedunkelt, und Tarnnetze spannten sich über die Arbeitsplätze der Journalisten. Leider schützte dies nicht vor ständig auftauchenden Westwood-Mitarbeitern, die schon während des Installationsvorgangs nach dem Eindruck fragten, mißtrauisch über die Schulter linsten, als ein Zip-Laufwerk für Bildschirmfotos angeschlossen wurde, und schließlich den französisch synchro-



Zerstörte Städte verleihen Tiberian Sun eine besondere Endzeitnote.

nisierten Trailer (Französisch, Deutsch – wo ist der Unterschied?) auf eine Großleinwand projizierten.

Keine Experimente

Auf den ersten wie auch den zweiten Blick sieht C&C 3 sehr nach »Alarmstufe Rot« aus. Sicherlich – die Grafik ist aufgehübscht worden, das Gelände wird in isometrischer Perspektive präsentiert und besteht aus bis zu 13 Höhenstufen. Doch entspricht die Aufteilung des Bildschirms dem altbekannten Strickmuster: Neben der Ansicht des Schlachtfeldes befindet sich am rechten Rand eine Übersichtskarte, darunter eine Leiste mit wichtigen Befehlsicons sowie schließlich das Baumenü. Zudem liefert die farbige Energieanzeige Werte über den Bedarf an Kraftwerken, und der Kontostand gibt Aufschluß über das vorhandene Kapital. Nach wie vor muß der Spieler in den meisten Missionen zunächst eine Basis aufbauen und den Nachschub an Rohstoffen (Tiberium) sichern. Zeitlich schließt C&C 3 an das erste »Command & Conquer« an und spinnt den Konflikt zwischen der GDI und der finsteren Bruderschaft von NOD weiter. Die Geschichte wird mit professionell gemachten, sehr gelungenen Zwischensequenzen von Schauspielern filmisch aufbereitet und sorgt für eine dichte Atmosphäre. Sie können zwischen der GDI und der NOD sowie verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Zudem gibt es einen Kartengenerator, der nach Ihren Vorgaben neue Szenarien für Solo- oder Mehrspielerpartien erstellt. Zwei Kampagnen bieten je 25 Missionen, wobei mehrfach zwischen alternativen Einsätzen in benachbarten Regionen gewählt werden darf. Oft gibt es mehrere Missionsziele, die zu erreichen sind; teilweise wird sogar ganz auf den Bau von Basen verzichtet. Einsätze im Inneren eines Gebäude gibt es bei C&C 3 übrigens nicht.

Kommandosache

Die Bedienung erfolgt auf gewohnte Weise vorwiegend per Maus durch das Anwählen einzelner Kämpfer oder ganzer Truppenteile. Gebaut wird durch einen Klick auf das entsprechende Gebäude oder den Waffentyp im Baumenü; Sie können maximal fünf Fahrzeuge oder Kämpfer auch unterschiedlichen Typs ordern – mehr werden nicht in die Warteschlange aufgenommen. Andere Programme sind da wesentlich großzügiger und ermöglichen sogar die kontinuierliche Produktion einer bestimmten Waffenart. Vermutlich soll durch diese Begrenzung die Konzentration auf die sonst übliche Massenproduktion verleidet werden; in der Praxis führt dies jedoch zu lästigen Anklickorgien.

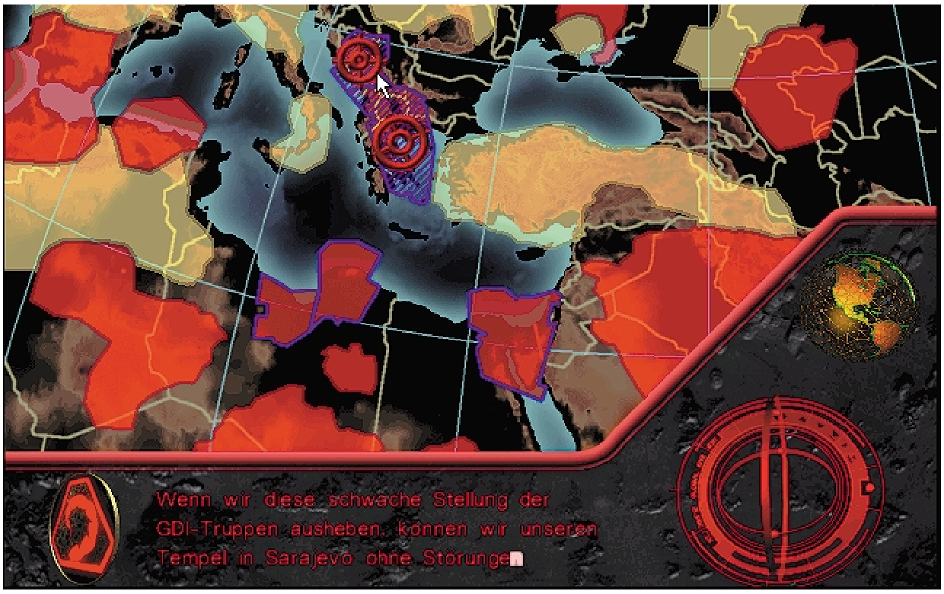


Sobald Sie Einheiten ein Ziel zuteilen, wird angezeigt, an welcher genauen Position die Recken voraussichtlich ankommen werden.

Erste Fakten

C&C 3: Tiberian Sun

- Fortführung des Konfliktes GDI gegen NOD
- Zwei Kampagnen mit je 25 Missionen
- Kartengenerator
- Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer
- Drei Auflösungsstufen (640x400; 640x480; 800x600)
- Verschiedene Schwierigkeitsstufen
- Einstellbare Spielgeschwindigkeit
- Starre isometrische Perspektive
- 13 Höhenstufen
- Gelände kann sich verändern
- Tag- und Nachteinsätze
- Circa 20 Einheitentypen pro Seite
- Circa 20 bis 30 Gebäudearten pro Seite



Im Verlauf der Kampagne können Sie zwischen alternativen Missionen wählen.

Auf dem Bildschirm sind Befehlssymbole für die Reparatur, den Verkauf nicht benötigter Einrichtungen, das Abkoppeln von Anlagen von der Energieversorgung bei Stromknappheit sowie das Setzen von Wegpunkten vorhanden. Zahlreiche andere Funktionen können nur über die Tastatur ausgelöst werden und erfordern daher das Erlernen verschiedenster Tastenkombinationen. Pikant wird dieser Umstand dadurch, daß die eigenen Leute standardmäßig auf dumm und passiv eingestellt sind. Entsenden Sie beispielsweise eine Patrouille, so folgt diese brav den vorgegebenen Wegpunkten, reagiert jedoch nicht auf entdeckte Feinde. Erst über das gleichzeitige Drücken zweier Tasten wird die künstliche Intelligenz scharf gemacht, und Ihre Untergebenen schießen bei einer Konfrontation zurück. Westwood verteidigt diese in der Programmierung voreingestellte künstliche Dummheit mit dem Argument, dem Spieler so eine völlige Kontrolle über seine Armee zu gewährleisten. Die Wegfindungsroutine fiel bei den Probepartien zumindest nicht negativ auf und erfüllte brav ihren Dienst. Auch die Tiberiumernter, mit denen der Rohstoff in die Raffinerie verfrachtet wird, schienen sich halbwegs vernünftig zu verhalten, wenngleich der Eindruck entstand, daß sie sich bei Beschuß noch immer nicht zuverlässig zurückziehen.

So gesehen – mein Eindruck



Um es positiv zu formulieren: Bei Tiberian Sun hat sich Westwood offenbar auf die traditionellen Werte der Echtzeit-Strategie besonnen. Kenner des vorangegangenen Teils werden sich sofort zurechtfinden und müssen sich nicht unnötig in allzu viele Neuerungen einarbeiten. Das Hauptproblem, mit dem Command & Conquer 3 zu kämpfen hat, dürften die hohen Erwartungen sein, die sich – bedingt durch die lange Wartezeit und die ausgezeichneten Vorgänger – inzwischen beim Publikum und den Kritikern aufgebaut haben. Das Ergebnis wirkt jedoch keinesfalls revolutionär und soll es wohl auch nicht sein. Natürlich gibt es nette Effekte, doch wer sich einen herunterklappenden Unterkiefer wünscht, sollte sich andere Produkte aus optisch anspruchsvolleren Genres ansehen. Die Entwickler konzentrierten sich nach eigener Aussage mehr auf die inneren Werte wie eine gute KI und solides Missionsdesign. In der Tat scheinen sie ihr Ziel auch erreicht zu haben: Trotz einiger Macken gelingt der Einstieg rasch, die ersten Missionen wirkten ansprechend, und die gelungenen Zwischensequenzen steigern die Motivation. Ob der Computergegner letztlich wirklich so intelligent agiert wie angekündigt und dies überhaupt nennenswerten Einfluß auf den Spielspaß hat, wird unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen. C&C 3 ist eindeutig ein Paradebeispiel für den Star-Wars-Episode-1-Effekt: Jeder erwartet Wunderdinge und wird daher zwangsläufig ein wenig enttäuscht, dennoch kommt man nicht um diesen Titel herum.

Über Stock und Stein

Drei Landschaftstypen sorgen für Abwechslung im Verlauf der Kampagne und führen Sie von den grünen Arealen gemäßigter Breiten über Wüsten bis hin zu in Schnee und Eis erstarrten Gegenden. Unter anderem stoßen Sie auf verlassene Städte, mutierte Bewohner und Tempelanlagen der NOD. Durch äußere Einwirkungen – Explosionen, Waldbrände – verändert sich das Terrain; bei Kälte bilden sich Eisflächen unterschiedlicher Dicke auf den Gewässern, die leichte Einheiten überqueren können, aber schweren Fahrzeugen zum Verhängnis werden. Brücken können je nach taktischem Kalkül in die Luft gesprengt oder mit Ingenieuren wieder repariert werden. Ionenstürme verursachen bei einigen Missionen Störungen in den elektrischen Systemen und verwandeln dadurch die meisten High-Tech-Waffen in nutzlosen Schrott. Meteoriteneinschläge hinterlassen frisches Tiberium; sie zerstören dabei jedoch sämtliches in der Nähe stationierte Kriegsspielzeug. Grundsätzlich können umherfliegende Trümmer zerbröselter Objekte andere Fahrzeuge demolieren. Tag- und Nachtwechsel gibt es ebenso wie gelungene Lichteffekte. Die größeren Einheiten bestehen aus Voxelgrafik und sind mit beweglichen Einzelteilen ausgestattet. Allerdings können die Fahrzeuge und Kämpfer dem Augenschein nach nicht mit den prächtig gestalteten Recken von »Age of Empires« mithalten.

Bewußt wurde eine isometrische Ansicht gewählt, um einen Kompromiß aus dreidimensionalem Eindruck und Übersichtlichkeit zu erreichen. Dadurch wirkt C&C 3 optisch konservativ, im Vergleich mit echten 3D-Titeln des Genres wie »Warzone 2100« sogar leicht veraltet. In der Tat haben viele Strategieliebhaber jedoch Ori-



Duisburg, Landschaftspark Nord: Hier versammelte sich die Presse zur Tiberian-Sun-Premiere.

entierungsprobleme mit den frei dreh- und zoombaren Geländemodellen aktueller Konkurrenten und dürften dieses Festhalten an starren Perspektiven begrüßen. Allerdings passierte es bei den Probepartien trotzdem, daß Fahrzeuge von Gebäuden verdeckt und daher übersehen wurden.

Von Massen und Klassen

Nach wie vor ist die Versuchung groß, mit purer Massenproduktion den Gegner zu überrennen. Die Überzeugungstäter von Westwood jedoch wollen dieser banalen Strategie durch mehrere Maßnahmen einen Riegel vorschieben: Beispielsweise hängt die Bewertung eines Spielers nach einer abgeschlossenen Mission auch von der Geschwindigkeit ab, mit der ein Sieg errungen wurde. Wer sich unnötig mit der Produktion riesiger Armeen aufhält, kann am Ende ganz schön alt aussehen. Zudem werden den Einheiten nach jedem überstandenen Scharmützel Erfahrungspunkte gutgeschrieben; sobald diese eine Stufe aufsteigen, winken neue, nützliche Spezialfähigkeiten. Ob Westwood dieses Erfahrungs-System besser in den Griff bekommen hat als die Konkurrenz, konnte in der Kürze der Zeit nicht festgestellt werden. Jedenfalls will man den Spieler dadurch dazu bringen, umsichtiger mit den anvertrauten Heerscharen umzugehen und sie nicht als billiges Kanonenfutter zu mißbrauchen. Jedenfalls litt bei Warzone 2100 ein ähnliches System an dem Aufwand, der nötig war, erfahrene Einheiten in einem Kampf zu schützen. Dieser Schutz wirkte sich letztlich so nachteilig aus, daß der positive Effekt durch deren erhöhte Kampfkraft fast gänzlich aufgehoben wurde.

GDI und NOD verfügen über unterschiedliche Technologien, die spezielle Strategien erfordern. Rund 20 Einheitenarten je Seite sowie etwa 20 bis 30 Gebäudearten – einschließlich Geschütztürme – sind vorhanden. Es gibt zwar fliegendes Kampfgerät, aber auf Schiffe wurde verzichtet. Dem ersten Eindruck nach sind die einzelnen Waffensysteme sehr ausgewogen gestaltet und dürften sich wunderbar für Multiplayer-Partien eignen.

Die deutsche Version wurde leicht entschärft: Menschen hat man dort zu Cyborgs umdeklariert, die auch mit abgeschossenem Unterleib unerschrocken weiterkriechen oder ab und an in Flammen aufgehen. Ob die Videos gekürzt wurden, konnte bei Electronic Arts nicht in Erfahrung gebracht werden; die Filme der deutschen Fassung ließen beim flüchtigen Betrachten nichts wesentliches vermissen.

In der nächsten Ausgabe folgt übrigens unser eingehender Test. **(tw)**



Sie können mehrere Wegpunkt-Systeme anlegen, die zur besseren Unterscheidung unterschiedliche Farben erhalten.



Neue Karten werden nach Ihren Vorgaben generiert.



Ein NOD-Tempel wird von skrupellosen Architekturbanausen eingeebnet.



Command & Conquer 3 – Fakten

- **Hersteller:** Westwood/Electronic
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** August '99
- **Besonderheiten:** • Jüngster Sproß der erfolgreichen Strategieserie.

Erste Eindrücke: Command & Conquer 3

BLICK IN DIE SONNE

Der Tag der Wahrheit naht: Was ist dran an »Tiberian Sun«? Anläßlich eines Probespiels zeichneten wir den Verlauf einer NOD-Mission für Sie auf.



Zu Beginn des Einsatzes verfügen Sie nur über eine mobile Basis, Kampfbuggies und leichte Infanterie. Missionsziele sind die Besetzung eines Senders sowie die Vernichtung aller gegnerischen Truppen.



Ein Kampfbuggy konnte unweit der Startposition ein Tiberiumfeld ausfindig machen. Das Basisfahrzeug wurde in einen stationären Stützpunkt verwandelt. Ein blauer Buggy der GDI ist aufgetaucht und spioniert.



Das Kraftwerk sichert die Energieversorgung, während eine Tiberiumraffinerie für Rohstoff sorgt. Schon jetzt sollte die Basis mit einem Laserturm und Soldatenproduktion gesichert werden.



Unerfreuliche Begegnung: Zwei Kampfbuggies auf Aufklärungsmission sind auf dem Weg zum Sender auf Widerstand gestoßen. Dieser Weg ist somit blockiert, aber vielleicht finden Sie eine andere Route.



Unterdessen greifen feindliche Infanteristen den Stützpunkt an. Sie haben zudem einen zweiten Tiberium-Sammler zusammenschrauben lassen, der seinen Kollegen beim Ernten tatkräftig unterstützt.



Eine Aufklärungs-Patrouille wird in der Nähe einer Brücke in ein Gefecht verwickelt. Da dieses Fahrzeug schon stark beschädigt ist, entsenden Sie bald danach einen weiteren Kampfbuggy.



Mit dem zweiten Fahrzeug konnte ein Weg zum Sender ausfindig gemacht werden. Zwar sind Sie unterwegs auf einzelne Feindverbände gestoßen, doch war deren Kampfkraft vergleichsweise gering.



Sie entsenden ein Kommando mitsamt Ingenieur zur Übernahme des Senders. Damit dies reibungslos geschieht, haben Sie Wegmarken gesetzt, an denen entlang sich die Einheiten bewegen.



Ihre Truppen passieren die Ruinen der mittlerweile vom Gegner zerstörten Brücke. Dies wird Ihren Vormarsch zum Sender jedoch nicht aufhalten. Der gelb angezogene Ingenieur befindet sich neben der Bazooka-Infanterie, während die leichte Infanterie als Vorhut voranstürmt.



Der letzte Widerstand ist bald gebrochen; danach können Ihre Ingenieure die Gebäude übernehmen und für Sie arbeiten lassen. Eine Zerstörung der feindlichen Einrichtungen kann so vermieden werden. Aber noch verbergen sich Gegner in unentdeckten Bereichen der Karte.



Das Vorauskommando passiert eine feindliche Basis in der Nähe des Senders. Die gegnerischen Truppen werden jedoch ignoriert – sollen Ihre Truppen zurückschießen, so müssen Sie zunächst mit einem speziellen Tastatur-Kommando das Feuer freigeben.



Auf einem Plateau wurden weitere gegnerische Einheiten aufgespürt. Ihre Männer sind in heftige Auseinandersetzungen verwickelt. Der Stoßtrupp ist fast aufgerieben, doch Verstärkung rückt schon von Norden her an und wird rasch das Blatt wenden.



Endlich ist der Sender erreicht! Sie markieren den Ingenieur und schicken diesen ins Sendegebäude, woraufhin er den Sender übernimmt und die NOD ihre Propaganda starten kann. Im Bild sind einige Wegpunkte zu erkennen, die noch für die Entsendung von Verstärkung genutzt werden können.



Die letzten Gegner haben sich auf die andere Seite des Flusses zurückgezogen; Ihre Truppen sind bereits unterwegs, um den Flüchtenden eine kräftige Abreibung zu verpassen. In anderen Missionen müssen Ihre Ingenieure sogar zerstörte Brücken reparieren.



Als nächstes versuchen Sie, die mit Lasertürmen gesicherte Basis in der Nähe des Senders zu erobern. Diese Truppen nähern sich den Befestigungsanlagen von Süden, während gleichzeitig einige Ihrer Verbände den Verteidigern von Norden aus in den Rücken fallen.



Der Einsatz war erfolgreich; alle Ziele sind erreicht. Nun folgt noch die Nachbesprechung, bei der Sie unter anderem erfahren, wie effektiv Ihr Vorgehen war. Schließlich wird rasches Handeln belohnt, Sie sollten sich also nicht damit aufhalten, endlos Einheiten produzieren.

Preview: Earth 2150

Eine Handvoll Erde mehr

Erde an Topware: Wo bleibt der Nachfolger zu »Earth 2140«? Topware an Erde: Ist schon unterwegs, denn wir fürchten dank neuer Features keine Konkurrenz.



Relikte wie diese Pyramide bilden die Kulisse für taktische Manöver.

Mangelndes Selbstbewußtsein ist Topware Interactive sicherlich nicht vorzuwerfen. Schließlich konnte man durch Telefonauskunft-CDs und jüngst den Vertriebscoup für »Jagged Alliance 2« schon in der Vergangenheit für Aufsehen sorgen. Auch von »Earth 2150« ist man in Mannheim ausgesprochen überzeugt und wagt es daher, ein Echtzeit-Strategie-Spiel jüngst zu dem Zeitpunkt zu veröffentlichen, an dem mit »Command & Conquer 3« sowie in Kürze »Age of Empires 2« prominente Konkurrenz um das Geld der Käufer buhlt. Der Vorgänger »Earth 2140« war in der Tat ein Überraschungserfolg – jedoch lag der Verkaufspreis im Bereich dessen, was die Mitbewerber bereits für eine simple Zusatz-CD verlangten. Da Earth 2150 als Vollpreisspiel erscheinen soll, muß es alleine durch seine Neuerungen überzeugen.



Der Gegner räumt kräftig in Ihrer Basis auf.

Tatsächlich gaben sich die Entwickler viel Mühe, das Produkt mit allen erdenklichen Features auszustatten. Am auffälligsten ist sicherlich die frei dreh- und zoombare dreidimensionale Landschaft, in der das Geschehen abläuft. Ähnlich konzeptionierte Titel wurden in der Vergangenheit von Spielern mit Nichtbeachtung gestraft, da von vielen Orientierungsprobleme befürchtet wurden. Dennoch ist Topware zuversichtlich und zählt die Trümpfe auf, die noch in der Hinterhand gehalten werden: Tag- und Nachtzyklen sorgen für regelmäßig wechselnde Lichtverhältnisse und eine Veränderung des Schattenwurfs. Die Scheinwerfer der Fahrzeuge tasten sich durch die Dunkelheit, und die Gebäude werden hübsch illuminiert. Wechselndes Wetter von starkem Wind über Wolkenbrüche bis hin zu Schneestürmen sorgt für unangenehme Überraschungen. Zudem können Meteroitenschauer ganze Landstriche verwüsten.

Baukasten für Generäle

Hügel, Bergketten und Flüsse behindern Truppenbewegungen, sollen jedoch auch zur Erlangung taktischer Vorteile genutzt werden können. Zusätzlich lassen sich Gräben ausheben und Abwehrgeschütze installieren. Der erfolgreiche Earth-Kommandant sollte Tunnelsysteme anlegen und für seine Vorteile nutzen, in denen zusätzlich manch nützliches außerirdisches Artefakt eingesammelt werden kann. Mit einem Mausklick schalten Sie problemlos zwischen der Oberfläche und den unterirdischen Anlagen hin und her.

Wichtig ist der rasche Ausbau der Basis – nur wer genügend Rohstoffe sowie Energie zur Verfügung hat und Forschung betreibt, wird beim Rüstungswettlauf mithalten können. Neue Fahrzeuge lassen sich mittels eines einfachen Baukastensystems gemäß den eigenen Vorstellungen und der von Ihren Wissenschaftlern erreichten Technologiestufe zusammensetzen.

Die drei Konfliktparteien, die laut Hintergrundgeschichte in einer trostlosen Zukunft um die Vorherrschaft auf unserem Planeten ringen, werden mit individuellen Interfaces sowie eigener Hintergrundmusik ausstaffiert. Wälder und Hügelketten kontrastieren mit dem technisch-nüchternen Erscheinungsbild der Einheiten und Gebäude. Details wie aus Schornsteinen quellender Rauch beleben die Szenerie. Die insgesamt 90 Missionen, aufgeteilt auf drei Kampagnen, sollen in einen nichtlinearen Spielablauf integriert sein und zudem sogenannte Subquests enthalten. Zudem sind über 50 Videosequenzen enthalten, die Einsatzziele, Wettervorhersagen und anderes illustrieren. Ein Karteneditor sowie ein Mehrspieler-Modus für bis zu 15 Spieler sind ebenfalls geplant. **(tw)**

Earth 2150 – Fakten

- **Hersteller:** Topware Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Oktober '99
- **Besonderheiten:** • Frei drehbare 3D-Karte • Tag- und Nachtzyklen • Karteneditor

Preview: Abomination

Abscheuliche Greuel

Alarmruf für Taktiker: Bei »X-COM« jagten Sie Außerirdische, bei »Jagged Alliance« kämpften Sie für das Gute in der Welt, und nun fordert Sie ein finsterer Kult heraus.



Der Jeep bietet Ihren Teammitgliedern Schutz vor Angriffen.

Die im Kollegenkreis angebotenen Interpretationen für den ungewöhnlichen Titel schwankten zwischen Unterleibserkrankung und Darmverstopfung, doch tatsächlich hat »Abomination« nichts mit dem Abdomen zu tun. Zumindest wenn Sie nicht eine fürchterliche Abneigung gegen Ihren eigenen Körper entwickelt haben, denn dieser Begriff steht im Englischen für Abscheu und Greuel.

Grauenvoll ist es wirklich, was sich unter der Erdbevölkerung abspielt: Die Menschheit wird von einem bösartigen Virus befallen, und finstere Kultanhänger feiern den bevorstehenden Sieg seltsamer, scheinbar göttlicher Wesen. Leider wird deren Freudenfeuerwerk wohl ausfallen, denn Sie haben mit Ihrer Spezialeinsatzgruppe den Kampf um Freiheit und soziale Marktwirtschaft noch nicht aufgegeben. Anfangs stehen bis zu 16 unerschrockene Marines unter Ihrem Kommando, die sich mit unterschiedlichster Bewaffnung ausstatten lassen. Einige Objekte finden Sie erst im Verlauf des Spiels und können diese für Ihre gute Sache einsetzen. Ihre Aufgabe ist es, den Feind aufzuspüren und ihm Saures zu geben, damit ihm die Lust aufs Welteneroben endlich vergeht. Erster Einsatzpunkt ist eine riesige Stadt, wo sich zwischen Vorstadtgärten und Abwasserkanälen eine sehr ehrgeizige Spezies, genannt »Die Brut« mitsamt ihrer mutierten Anhänger eingenistet hat. Ähnlich wie bei den ersten Teilen von Microprose' X-COM-Reihe oder Jagged Alliance führen Sie das Team in wilde Gefechte, die nur durch eine angemessene Taktik zu gewinnen sind. Die Steuerung und der hektische Ablauf wurden weitgehend dem Echtzeit-Strategiespiel-Standard angeglichen, bieten jedoch trotzdem allerhand Möglichkeiten.



Riesige Wesen drücken die Abneigung gegen Ihre Männer äußerst drastisch aus.

Jenseits des Schleims

Später führen die Aufträge bis nach Peru und Sibirien, wo immer mächtigere Gegner in die Schranken gewiesen werden wollen. Gefangene Kreaturen untersucht man, um mit neuen Erkenntnissen in das nächste Gefecht zu gehen. Im Lauf der Zeit werden Ihre Teammitglieder erfahrener und immer wertvoller für den Erfolg Ihres Unternehmens. Über 60 Hauptmissionen und 20 Nebenaufträge müssen Sie bewältigen, bevor Sie sich als Retter der Menschheit bezeichnen dürfen. Da bei jedem Neubeginn die Städte und Gebiete von einem Generator erstellt werden, soll es über eine Million Variationen geben. Zusätzlich sind Hinweise für eine bessere Bekämpfung der Gegner im Spielverlauf zu entdecken. Die isometrische Darstellung soll die Übersicht erhöhen und bietet zudem zahlreiche liebevolle Details, soweit sich das jetzt schon abschätzen läßt. Intern wird ein akkurates physikalisches Modell verwendet, um jede Aktion möglichst wirklichkeitsgetreu wiederzugeben. Im Netzwerk, per Modem, Internet oder E-Mail dürfen sich bis zu acht menschliche Spieler vergnügen und unter mehreren Varianten sowie Arenen auswählen. Dem ersten Eindruck nach könnte Abomination zum logischen Nachfolger der X-COM-Serie avancieren und selbst Jagged-Alliance-Veteranen manch spannenden Abend bereiten. **(tw)**



Auch in den Städten gibt es viele abwechslungsreiche Schauplätze.

Abomination – Fakten

- ▶ Hersteller: Hothouse/Eidos
- ▶ Genre: Strategie
- ▶ Termin: Oktober '99
- ▶ Besonderheiten: • Isometrische Ansicht • Taktik auf Teamebene • Abwechslungsreiche Schauplätze • Spannende Story

Aktuell

Preview: Panzer General 4

GENERALÜBERHOLT

Rundenbasiertes Strategiespiel und echte 3D-Grafik, geht denn so etwas? Der »Panzer General 4« wird diese These in Kürze beweisen.

Das Programm »Panzer General 3D«, das Weihnachten 1997 erschien, hatte einen kleinen Schönheitsfehler – es war gar nicht in 3D, stattdessen wurde uns ein 2D-Spielbrett mit leicht erhöhten Einheiten präsentiert. Daß es auch anders geht, dazu genügt ein Blick auf die neue Panzer-General-Version. Die hat gar kein peppiges Anhängsel, wartet dafür aber mit umso feinerem Dimensionen-Spiel auf.



Der gelbe Grenadier greift die rot markierte Artillerie an, was die wohl kaum überstehen wird. Die Karte läßt sich übrigens stufenlos zoomen und drehen.

Da schau her

Die Freude bei einer Präsentation in der Redaktion war groß. Dan Cermak von SSI, der auch schon bei allen Vorläufern die Verantwortung trug, führte etliche unterschiedliche Szenarien vor. Hügel sind nun echte Hügel, zwischen denen sich Flüsse munter dahinwinden, Städte sind keine andersfarbigen Markierungen mehr, sondern bestehen deutlich erkennbar aus einzelnen kleinen Häuschen. Wie Plastiksoldaten bewegen sich unsere Truppen in dieser schönen Landschaft und können ausgiebig von allen Seiten bestaunt werden.



Im Feldlager stellen Sie Ihre Truppen zusammen und überlegen, welcher Anführer welche Einheit kommandieren soll.

Eine lediglich grafische Generalüberholung ist den Entwicklern aber noch lange nicht genug. Das Ruhmespunktesystem (je mehr Ruhm Sie besaßen, umso mehr Soldaten konnten Sie in Ihre Armee aufnehmen) wurde völlig aufgegeben. Statt dessen konzentriert sich das Spiel stark auf die Anführer Ihrer Armee. Jede einzelne Einheit besitzt jetzt einen Befehlshaber, der die Kampffähigkeiten der Truppe gravierend beeinflußt. Diese Anführer definieren sich über ihre Sterne, ein Zwei-Sterne-Führer ermöglicht nur zwei Züge pro Runde, mit einem Zehn-Sterne-Führer und seiner Mannschaft können Sie hingegen bis zu zehn (!) Aktionen hintereinander ausführen. Der Spielrhythmus wird dadurch ein völlig anderer, da früher stets nur ein Zug pro Runde möglich war, wie erfahren Ihre Einheiten auch sein mochten.

Komplex, aber einfach

Der Einstieg in das Strategiespielwunder ist aber immer noch denkbar leicht. Dafür sorgt eine höchst praktische Online-Hilfe, mit der jede Eigenheit des Spiels, jede Statistik per rechtem Mausklick erklärt wird. Außerdem sind die Regeln nach wie vor äußerst logisch und leicht zu verinnerlichen. Ihre anfangs unerfahrene Truppe führt sich auch unkompliziert; im Spielverlauf, mit zunehmender Kampfpraxis, erhalten Ihre Krieger dann immer weitere und deutlich machtvollere Spezialbefehle.

Wie es um Ihre Einheiten bestellt ist, wird mit einem Blick klar. Haben Ihre Figuren ein Viertel ihrer Lebensenergie verloren, geben sie einen feinen Rauch von sich, der stärker wird, wenn der Schaden zunimmt. Ab 75 Prozent Schaden können Sie sogar kleine Flammenzungen beobachten. Ein weiterer schöner Aspekt der 3D-Grafik wird durch die Luftwaffe deutlich. Flugzeuge befinden sich nun hoch oben und stürzen sich bei jedem Angriff auf Bodenfiguren mutig hinunter. **(uh)**



Jeder dieser streng dreinblickenden Feldherren steht für eine mehr oder weniger lange Kampagne.

Panzer General 4 – Fakten

- Hersteller: SSI/TLC
- Genre: Strategiespiel
- Termin: September '99
- Besonderheiten: • Wunderschön animiertes Rundenstrategiespiel • Einfach zu begreifen, dennoch komplex • Viele, viele Verbesserungen im Detail

Preview: Amen: The Awakening

Rüdes Erwachen

Mit »Amen: The Awakening« präsentiert Cavedog ein 3D-Spiel, das sich nicht leicht einordnen läßt. Ein Teil Rollenspiel, ein Teil Adventure und ein Teil Action-Shooter werden in einem höchst vielversprechenden Genre-Mix kombiniert.



Mit dem Kerl ist nicht zu spaßen. Glücklicherweise gibt es noch andere Wege zum Ziel.

Kein Spieldesigner ist für die Story in »Amen: The Awakening« verantwortlich, sondern ein waschechter Drehbuchautor. Lediglich das Grundgerüst der Handlung stammt von Designer Gregg MacMartin, es wurde aber von Autor Christopher Null filmgerecht aufgearbeitet. Ob es Cavedog tatsächlich gelingen wird, eine Handlung zu schaffen, die sich glaubhaft entwickelt und die Spannung aufrechterhält, bleibt abzuwarten. Zu viele andere haben dies in der Vergangenheit versprochen und versagt. Film ist ein passives Medium, das die Erwartungen des Zuschauers erfüllen muß. Spiele hingegen erfordern ständiges aktives Eingreifen und somit Unterbrechungen des Handlungsfadens. Diese beiden gegensätzlichen Aspekte zu einem effektiven Ganzen zu kombinieren, ist bisher eigentlich nur »Wing Commander« geglückt – und selbst das nur teilweise. Dennoch ist der Versuch löblich, und Cavedog zieht in dieser Hinsicht alle Register.

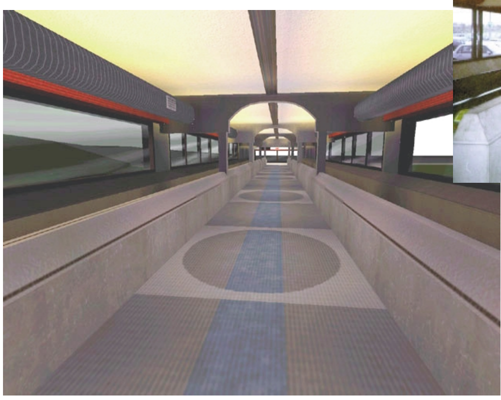
Fröhliche Weihnachten

Das Unheil beginnt ausgerechnet am Weihnachtstag des Jahres 2033. Aus unerklärlichen Gründen wird ein Drittel der Weltbevölkerung plötzlich wahnsinnig und macht sich daran, die verbleibenden zwei Drittel systematisch auszurotten. Die zombiehaften »Afflicted« (Betroffenen) legen ganze Städte in Schutt und Asche, schießen Passagierflugzeuge ab und legen auch sonst kein besonders weihnachtliches Benehmen an den Tag. Was ist der Grund für diese Katastrophe? Spekulationen machen die Runde: Die einen glauben, daß es sich um die Erfüllung biblischer Prophezeiungen handelt, andere behaupten, der Grund sei schlicht und ergreifend ein fehlgeschlagenes biochemisches Experiment.

Doch noch ist nicht alles verloren. Inmitten dieses Chaos formieren sich Widerstandsgruppen auf allen Kontinenten. Die wichtigste dieser Organisation ist die »European Resistance Organisation«, deren primäres Ziel darin besteht, eine gefahrenfreie Zone für die nicht betroffenen Bürger zu schaffen. Der Leiter der ERO ist Sir Robert Dwight, Codename Bishop Eight, hochdekorierter Kriegsveteran und Retter von London an jenem verhängnisvollen Tag, an dem die Afflicted zum ersten Mal auftauchten. Mit 56 Jahren wird Dwight jedoch langsam zu alt zum Kriegspielen. So beauftragt er einen jüngeren Mann, Bishop Six, um die sich zuspitzende Situation in den Vereinigten Staaten in den Griff zu bekommen. Bishop Six hat eine Rechnung mit den Afflicted offen, die seine Frau und seine Tochter auf dem Gewissen haben. Als Teil einer Spezialeinheit wird er in den USA abgesetzt. Seine Aufgabe besteht darin, die Wahrheit über die mysteriöse Krankheit herauszufinden. Sicher haben Sie bereits erraten, daß Sie in diesem Spiel die Rolle von Bishop Six übernehmen werden.



Der Originalflughafen von Pittsburgh ...

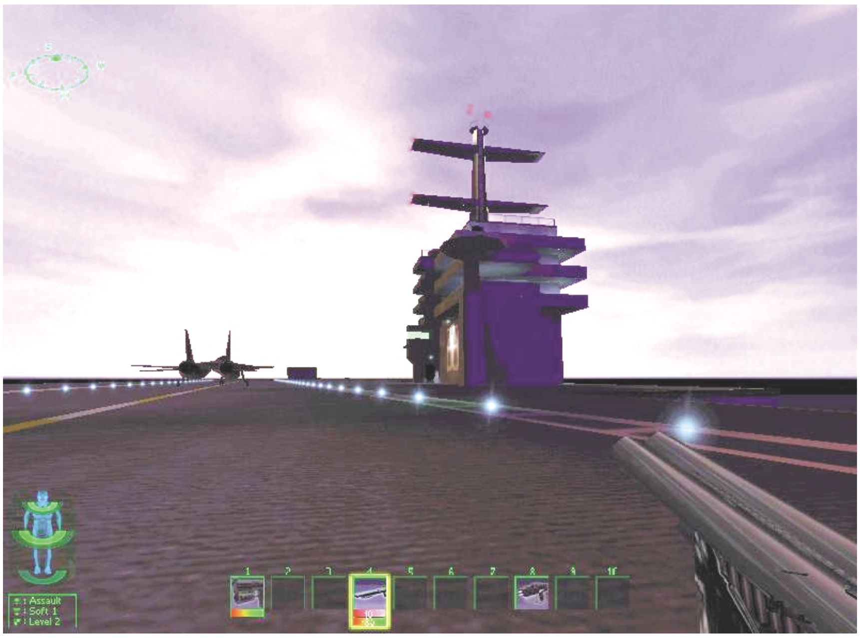


... und wie er im Spiel erscheint.

Held mit Seele

Bishop Six ist jedoch mehr als ein säbelrasselnder Schlagetot. Cavedog gab sich alle Mühe, einen komplexen und überraschend emotionalen Hauptcharakter zu schaffen. »Es geht hier nicht darum, einen Psychopathen zu spielen, der nie endende Horden von Feinden niedermäht«, meint Autor Christopher Null. »Viel wichtiger ist es, einen glaubhaften Charakter und eine spannende Handlung zu schaffen.«

Amen: The Awakening spielt sich nicht in Shooter-üblichen Leveln, sondern wie ein Film- oder



In einem Abschnitt können Sie einen kompletten Flugzeugträger erforschen.

Theaterstück in Akten ab. Der Begriff Level kann laut Cavedog auf die komplexe, mit einer Unzahl von Charakteren bevölkerte Spielumgebung nicht angewandt werden. Eine weitere Innovation in der Entwicklung der Story ist das Omega-Net, eine Art Online-Enzyklopädie, die in die Handlung des Spiels eingebaut ist. Hier erfahren Sie, wo die wichtigsten Krisenherde liegen und welche Staaten Ihre Hilfe brauchen. Im Omega-Net haben Sie darüber hinaus Zugriff auf die Archive der New Century News, eine Nachrichtenagentur, die vor dem Erwachen der Afflicted marktführend war. Hier finden Sie zahlreiche Hinweise, die Ihnen bei der Lösung Ihrer kniffligen Aufgaben sehr hilfreich sein können.

Neben dem Omega-Net steht Ihnen mit dem Lumen MC ein weiteres Hilfsmittel zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um ein Kommunikationsgerät, das den ständigen Kontakt zum Hauptquartier der ERO ermöglicht. Wissenschaftler, Waffenexperten und General Dwight stehen jederzeit mit guten Ratschlägen bereit. Dieses hochpraktische Gerät repräsentiert natürlich nichts anderes als eine nahtlos ins Spiel integrierte Hilfefunktion.

Smarte Zombies

Die künstliche Intelligenz der Gegner ist – zumindest im Designdokument – beeindruckend. So besitzen diese etwa unterschiedliche Waffen, die sie der Situation entsprechend einzusetzen wissen: Aus kurzer Entfernung schießen sie mit einer Handfeuerwaffe und wechseln zu einem Gewehr, wenn die Distanz zum Gegner wächst. Ihre Widersacher sind außerdem lernfähig und entwickeln demgemäß effektive Gegenmaßnahmen, falls der



Cutszenen wurden mit der Game-Engine erstellt und fügen sich nahtlos ein.

Spieler zu oft versucht, mit den gleichen Taktiken zum Erfolg zu kommen.

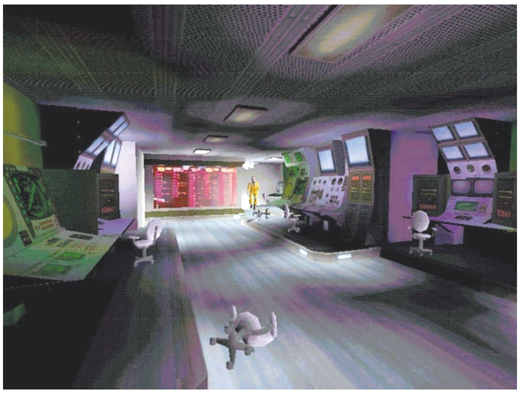
Rätsel- und Kampfeinlagen spielen in Amen: The Awakening eine ungefähr gleich große Rolle, und wir reden hier nicht von Schlüsselverstecken und umlegbaren Hebeln. Realismus steht hierbei an erster Stelle. Bösewichte, Waffen und Gegenstände werden logisch plaziert. Brauchen Sie beispielsweise einen Wagenheber, so können Sie diesen mit hoher Wahrscheinlichkeit im Kofferraum eines Wagens finden. Informationen wie Ankunfts- oder Abflugzeiten einer Maschine finden Sie entweder auf dem Flugplanmonitor, im Tower oder am Ticketschalter.

Die Interaktion mit Objekten ist nicht auf solche Gegenstände limitiert, die Sie tatsächlich benötigen. Praktisch alles vom Abfalleimer bis zum Feuerlöscher kann auch benutzt werden. Auf diese Weise lassen sich zu Beginn des Spieles diverse Gebrauchsgegenstände als Waffe zweckentfremden. Zu den echten Waffen gehören unter anderem mehrere Pistolen, Granaten, Raketenwerfer und die Fäuste. Kämpfe sind jedoch in aller Regel vermeidbar. Anstatt sich sofort auf den nächsten Gegner zu stürzen, kann man auch versuchen, sich an ihm vorbeizuschleichen oder ihn abzulenken. Zwar werden die meisten Spieler sicher die aggressivere Methode wählen. Es ist aber – besonders für Adventurefans – wichtig zu wissen, daß es für jedes Problem alternative Lösungswege gibt. Interessanterweise entstand das komplette Spiel auf dem Reißbrett, bevor man sich überhaupt Gedanken um eine Engine machte. Dies hört sich vielleicht logisch an, ist aber in der Branche eine Rarität. Normalerweise muß zunächst die Engine stehen, damit man beim Design des Spiels deren Limitationen berücksichtigen kann. Hier wurde also das Spiel für die Engine entwickelt und nicht umgekehrt. Lizenzierung kam nicht in Frage, da die existierenden Tools nicht leistungsfähig genug waren. Also entwickelten die Programmierer einfach ihre eigene »Amengine«.

Die Level (Akte) sind erstaunlich realistisch. Um diesen Umstand hervorzuheben, basieren diverse Spielumgebungen auf tatsächlich existierenden Bauten, beispielsweise dem Flughafen von Pittsburgh. Die Designer hatten zu diesem Zweck freien Zugang zu allen Bereichen des Airports, die dem Normalreisenden verschlossen bleiben, einschließlich Tower, Wartungshallen und Gepäckabteilungen. All diese Orte sind natürlich Bestandteil des Levels. Weitere Abschnitte führen Sie in die Kanalisation von New York und in arktische Gebiete. Insgesamt handelt es sich bei Amen: The Awakening um ein Stück in zwölf Akten.



Von der New Yorker Kanalisation über Flughäfen zu schneebedeckten Landschaften: Die Amen-Level bieten reichlich Abwechslung.



In Amen: The Awakening sind die Worte »Zutritt verboten« unbekannt. Hier erforschen Sie die normalerweise verschlossenen Räume eines Flughafens.

Die Charaktere



Bishop Six
SAS Captain, Brite
36 Jahre

Bishop Six ist ein Top-Agent der SAS. Seine Frau und Tochter wurden von den Afflicted ermordet. Seitdem kennt er nur noch Rache. Vor seinem Einsatz als Anführer der European Resistance Organisation verdingte er sich als Söldner. Bishop Six geht zwar keiner Gefahr aus dem Weg, versucht aber, seine Einsätze bis ins kleinste Detail zu planen. Sein SAS-Dossier beschreibt ihn als »flexiblen Agenten, der sowohl für sein unberechenbares Verhalten als auch für seine erstaunlichen Überlebensinstinkte bekannt ist«.



General Robert Dwight (Bishop Eight)
General, Brite
56 Jahre

General Dwight errang den ersten Sieg im Kampf gegen die Afflicted und vertrieb diese aus London. Er ist der Gründer der European Resistance Organisation. Unter dem Codenamen Bishop Eight erfüllte er zahlreiche Missionen im Nahen Osten, die schließlich zum Ende des dritten Weltkriegs führten. Außerdem tat er sich als fähiger Befehlshaber im Japankrieg von 2016 hervor. Dies führte ein Jahr später zu seiner Beförderung zum Hauptkommandeur der SAS.



Karen Brenton
Anführerin der North American Resistance, Amerikanerin
37 Jahre

Karen Brenton stammt aus einer typischen Soldatenfamilie. Ihr Vater war ein Fünf-Sterne-General, ihre Mutter eine Ärztin in der US-Armee. Ihre beiden Brüder sind Marinekapitäne. Der militärische Erfolg ihres Vaters führte 2007 zu dessen Wahl zum Präsidenten der Vereinigten Staaten. Nach der Zerstörung der militärischen Infrastruktur übernahm Karen Brenton die Führung der amerikanischen Widerstandsbewegung. Sie besteht auf militärische Disziplin und zeigt wenig Verständnis für die Alleingänge von Bishop Six.

Noch ein kurzes Wort zur Musik, für die der Komponist Jeremy Soule verantwortlich ist. Die musikalische Palette reicht von dunkler, brütender Stimmung bis hin zu triumphalen Siegesklängen und erzeugt so eine dichte Atmosphäre. Statt der in Spielen üblichen, hart treibenden Rock- oder Industrialmusik entschloß man sich, wohl um dem Filmcharakter gerecht zu werden, für orchestrale Symphonien. Auszüge stehen auf Cavedogs Webseite (www.cavedog.com) zum Probehören bereit. Eine Veröffentlichung als reine Musik-CD ist ebenfalls geplant.

Erscheint im nächsten Jahrtausend

Das Spiel enthält die üblichen Multiplayer-Optionen wie Internet-, LAN- oder Modemspiel, allerdings ist über die Anzahl der möglichen Teilnehmer noch nichts entschieden. Eine 3D-Karte ist Pflicht, und unter einem Pentium/200 läuft nichts. Dies erscheint jedoch angesichts der Komplexität des Spiels eher die Minimalkonfiguration zu sein. Ursprünglich war die Veröffentlichung bereits für Sommer dieses Jahres geplant, wurde aber dann zunächst auf Anfang 2000 und kurz vor Drucklegung dieses Artikels auf Mitte nächsten Jahres verschoben. Amen: The Awakening muß die hochgesteckten Ziele erfüllen, wenn es sich aus der Masse der 3D-Shooter positiv hervorheben will. »Half-Life« hat deutlich bewiesen, daß selbst in diesem überlaufenen Genre Innovationen möglich sind, und dabei die Meßlatte für die Konkurrenz ein gutes Stück höher gelegt. Die geplante Kombination aus Action- und Rätseleinlagen sollte zusammen mit den abwechslungsreichen Spielumgebungen sowohl 3D-Fans als auch begeisterte Abenteurer gleichermaßen erfreuen. Das Spiel könnte somit nicht nur das Adventuregenre neu definieren, sondern auch für frischen Wind in der mittlerweile etwas muffig werdenden 3D-Szene sorgen. Hoffen wir, daß Amen: The Awakening nicht den gleichen Weg geht wie »Elysium«, ein anderes 3D-Produkt von Cavedog, für das die Erwartungen ebenfalls sehr hoch gesteckt wurden. Elysium war in der geplanten Form nicht durchführbar und wurde kurzerhand gestrichen. **(Markus Krichel/mash)**



Mit zunehmender Spieldauer werden die Mutationen der Afflicted immer grausamer.



Zahlreiche Gefährte wie dieses Schneemobil warten nur darauf, vom Spieler gesteuert zu werden.

Amen: The Awakening – Fakten

- **Hersteller:** Cavedog Entertainment
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** • Filmähnliches Ambiente • Hauptaugenmerk auf der Story • Realitätsnahe Level und Rätsel • Lernfähige Gegner

Aktuell

Preview: Driver

Dauert's noch lang?

Ungeduldig spielt der »Driver« mit dem Schlüsselbund; die Mechaniker von Reflections weigern sich, seinen geliebten Wagen herauszugeben, bis nicht auch die letzte Chromleiste auf Hochglanz poliert ist.



Wirklich eine schöne Stadt, dieses San Francisco. Für etwas Sightseeing haben Sie aber beim besten Willen keine Zeit.

Die Firma Reflections bestach schon öfters durch originelle Spielideen; meistbeachtet war das chaotische »Destruction Derby«. Mit »Driver«, einem Verfolgungsjagdspiel, will die Firma endgültig zum Kreis der weltweit einfallsreichsten Entwickler gezählt werden. Um uns Journalisten nocheinmal so richtig den Mund wäßrig zu machen, wurde eine zu 95% fertige Version vorgeführt.

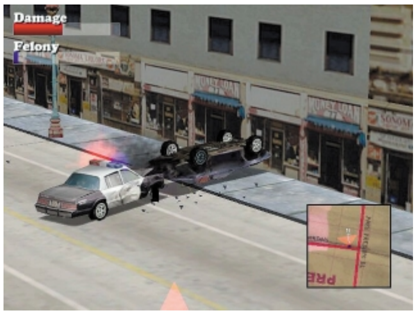
Fahrbericht

Zur Klärung (siehe auch PC Player 3/99): Der Driver trägt Schlaghosen; sein Revier sind die 70er Jahre, die Zeit der Phaser-Gitarren, der Blumenkinder und Hippies, die Zeit der hubraumstarken amerikanischen Blechkolosse. Eigentlich ist er Polizeibeamter und hört auf den Namen Tanner; doch schlüpft er willig in die Rolle eines kriminellen Fluchtfahrers, um einen Schwerverbrecherring zu zerschlagen.

Bei der Vorführung machte Driver einen sehr guten Eindruck; Anfängern ist er allerdings nicht zu empfehlen. Bereits die Startmissionen (ein läppischer Banküberfall, eine Fluchtfahrt für einen Berufskiller, die Befreiung eines schweren Jungen aus Polizeigewahrsam) haben es in sich, unterliegen sie doch einem strengen Zeitlimit: Die Kollegen an der Bank warten nicht gern, der Killer hat es eilig und die Polizei noch einen Gerichtstermin. Noch schwieriger aber macht es uns die Spielidee: Wie bei »Midtown Madness« fahren Sie durch den Straßenverkehr einer amerikanischen Großstadt. Da die Fahrphysik sehr gelungen ist (so viel wagen wir schon einmal zu behaupten), wird jede schnell genommene Kurve zum Abenteuer. Seit »Colin McRae Rally« sind wir nicht mehr so spektakulär durch eine Kurve geschleudert. Wenn nicht sogar noch wilder; dämliche Durchschnittsbürger blockieren mit ihrem Ford/Chevrolet/Buick die Ideallinie und erzwingen einen Umweg über die Müllkübel auf dem Bürgersteig. Außerdem hat man mit dem im Grunde schlechten Wagen zu kämpfen. Selbst kleine Buckel auf der Fahrbahn können das tonnenschwere Gefährt dank miserabler Blattfederung ins Schlingern bringen. Und unzerstörbar ist die Kiste auch nicht – äußerst aggressive Polizisten gedenken diesen Umstand zu nutzen und rammen Ihren Wagen, wenn Sie bei einer Unbotmäßigkeit ertappt werden.

Sind Sie ein Driver-Typ?

Sie bekommen nun vor Erwartung schon richtig wäßrige Augen? Die Herausforderung schreckt



Hallo, Herr Wachtmeister. Sagen Sie mal – zahlt die Versicherung auch bei Fahrerflucht? Ach, nicht?

Sie nicht, vor allem, wenn Sie die schöne, lebendige Grafik und die tollen Motorgeräusche (Hubraum statt Spoiler) bedenken? Uns geht es irgendwie genauso!

Oder schlottern Ihnen die Knie vor Angst und Respekt? Würden Sie nun doch lieber erst mal 'nen Beruhigungstee schlürfen und eine Runde über dem Räucherstäbchen meditieren wollen? Na gut. Okay. Sie machen aber einen schweren Fehler, wenn Sie sich den Drivertest entgehen lassen. Vermutlich steht ein echter Höhepunkt ins Haus. **(uh)**



Im Amerika der 70er Jahre sahen die Wagen nicht nur schwerfällig aus – sie waren es auch.

Driver – Fakten

- ▶ **Hersteller:** Reflections/ GT Interactive
- ▶ **Genre:** Rennspiel
- ▶ **Termin:** Oktober '99
- ▶ **Besonderheiten:** • Rennspiel mit Schwerpunkt auf Verfolgungsjagden • Schauplatz sind die 70er • Fahrzeuge demzufolge über zwei Tonnen schwere Chromschleudern

Preview: Team Alligator

Himmlisches Röhren

Mütterchen Rußland gibt nicht auf: Ihr letzter Spargroschen fließt in die Entwicklung eines neuen Kampfhubschraubers mit Namen Alligator. Am Computer ist das Schuppentier sogar schon so gut wie fertig.



Drei Alligatoren im Formationsflug. Wo ist der Feind, der es mit dieser Streitmacht aufnimmt?

Der englische Hersteller Simis steckt im Moment alle Energie und zehn Jahre Erfahrung (letzte Werke: »Team Apache« sowie »Missing in Action«) in eine Umsetzung des neuen Angriffshubschraubers. Ganz schön fix: In der Realität wird dieser nicht vor dem Jahr 2001 herumfliegen.



Panzer sind die Lieblingsgegner eines jeden Kampfhubschraubers.

Der Doppelrotor

Beim Alligator handelt es sich um eine Weiterentwicklung des Ka-52 Hokum, der als große Besonderheit keinen Heckrotor, sondern zwei direkt übereinander angeordnete Hauptrotoren besitzt. Außerdem hat in der Kanzel neben dem Piloten auch noch ein Bordschütze Platz. Dieser kampfstarken Einheit wird eine adäquate Engine zur Verfügung gestellt: Sie soll circa zehnmal schneller sein als die von Team Apache. Allein der Hubschrauber darf deshalb aus bis zu 4000 Polygonen bestehen, das Terrain enthält mehr Hügel und erlaubt den verstärkten Einsatz typischer Hubschraubertechniken: aufsteigen, Rakete abfeuern, schnell wieder absinken. Insgesamt soll die Engine 15000 Polygone gleichzeitig verwalten können. Die Landschaft ist erfreulich abwechslungsreich, unter anderem überfliegen Sie neben vielen unterschiedlichen Gebäuden auch nette Details wie Strommasten oder Fußballplätze.

Teamarbeit

Was aber schon den Vorgänger auszeichnete und dem Spiel eigenen Stil verlieh, war der Teamaspekt, der ebenfalls ausgebaut wurde. Wie in einem Rollenspiel verwalten Sie bis zu 16 Kampfhubschrauber, die Sie in Gruppen von maximal sechs Einheiten anordnen können. Ihr eigener Hubschrauber steht immer parat; ist Ihnen aber gerade nicht nach einem Einsatz, können Sie auch im Lager bleiben und sich auf Kommandos an Ihre Unterlinge beschränken. Sinnvolle Befehle erhöhen die Erfolgsaussichten: Team eins wird auf Erkundungsflug geschickt, Team zwei soll ein Dorf angreifen, Team drei den dafür benötigten Feuerschutz geben. Natürlich werden Sie nicht von vornherein mit einer Vielzahl an Aufgaben überfordert. Erst wenn Sie sich im harten Russenalltag (es gibt zwei große Kampagnen und eine interessante Hintergrundgeschichte) bewähren und die militärische Hierarchie emporsteigen, erhalten Sie mehr Verantwortung. **(uh)**

Team Alligator – Fakten

- **Hersteller:** Simis/GT Interactive
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** • Verbesserte Fortsetzung von Team Apache • Interessantes Teammanagement • Leistungsstarke Grafik-Engine • Nagelneuer Hubschrauber

Preview: Elf neue Titel von Activision

Haggis, Highlands und Highlights

Activision lud zum alljährlichen »Activate Event« ein: Außer schönen Erinnerungen an das schottische Edinburgh haben wir jede Menge Informationen zu den neuen Titeln der ältesten unabhängigen Spieleschmiede auf dem Erdenrund im Gepäck.



Edle Recken vor altehrwürdigem Schloß: Alle Activision-Designer posieren für die Kamera.

Nicht weniger als elf gute bis hochkarätige Programme für den PC wurden Journalisten aus Europa im Schloß Dundas vorgeführt, darunter »Quake 3 Arena«, »Vampire« oder die neuen Star-Trek-Umsetzungen und Fox-Sports-Lizenzprodukte.

Quake 3 Arena

»When it's done«, antwortet Designer Graeme Devine id-typisch auf die im Moment wohl wichtigste Frage zu »Quake 3«: Wann kommt es? Gerüchte besagen jedoch, daß 3D-Shooter-Verrückte noch in diesem Jahr alle 30 Level des Spiels zu sehen bekommen, dessen drei Deathmatch-Level in der bei Redaktionsschluß vorliegenden Test-Version 1.07 viele vernetzte Leute (inklusive der PC-Player-Redaktion) von der Arbeit abhalten. Dieses Programm gibt einen Vorgeschmack auf das, was uns in diesem Winter erwartet.
Aber Graeme und id-Busineß-Managerin Anne Kang (die sich im der Präsentation nachfolgenden Deathmatch hervorragend bewährte) wissen auch Neues zu berichten. So haben alle Charaktere eigene Bewegungen. Eine junge Dame namens Slash bewegt sich auf Rollschuhen und spreizt die Beine in scharfen Kurvenfahrten. Insgesamt soll es sechs verschiedene Figuren geben. Die Animationen werden realistischer sein, etwa, wenn man nach oben sieht. »Früher hat sich der ganze Oberkörper nach hinten gebogen. Das sah lustig aus!« lacht Anne. »Jetzt neigen sie nur den Kopf nach oben, wie es auch ein richtiger Mensch tun würde.«
»Die Grafik-Engine ist unglaublich« sagt Graeme. »Vorher hatten wir vielleicht 400, 500 Polygone auf einen Blick. Hier sind es oft über 10 000. Außerdem gibt es jetzt den Lichtverhältnissen entsprechende Schatteneffekte.«



Rakete ho! id Software wartet mit krassen Lichteffekten auf. (Quake 3 Arena)

Für das Internetspiel wichtig ist, daß Bots auf Wunsch eine Tour durch einen Level veranstalten und verraten, wo die schönsten Waffen liegen und wo man gut Frags zu seinem Konto addieren kann. So kommt jeder in den Genuß, nicht durch schmerzvolle Erfahrungen herauszufinden, wo etwa der Raketenwerfer liegt. Der Bequemlichkeit entgegen kommt zudem, daß das Programm ohne zusätzliche Tools herausfindet, wo gerade im Internet oder lokalen Netzwerk ein paar kleine Spielchen laufen.

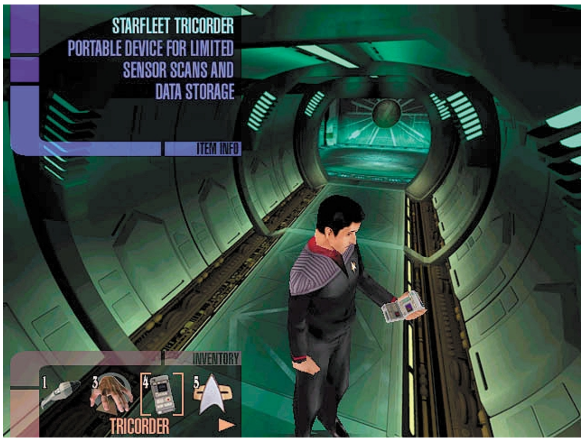
Star Trek

Nachdem jahrelang Interplay die Rechte für die Original-Serie mit Captain Kirk innehatte und Spectrum Holobyte (und somit Microprose beziehungsweise Hasbro Interactive) diejenigen für die »Next Generation«, darf Activision exklusiv in den nächsten zehn Jahren Star-Trek-Titel veröffentlichen.

Star Trek: Insurrection

Eine Filmumsetzung der anderen Art wird »Star Trek: Insurrection« werden. Anstatt Sie die Filmhandlung nachspielen zu lassen, nehmen Sie in der Rolle des Fähnrichs Sovak neun Monate nach den Geschehnissen auf dem Planeten der Ba'ku an einer archäologischen Expedition teil. Schon bald stellt sich heraus, daß genetisch veränderte Monstren die Gegend unsicher machen, doch wer steckt hinter dem Ganzen? Natürlich alte Feinde der Föderation: die Romulaner, die versuchen, aus der Milliarden Jahre alten Alientechnologie eine neue Waffe zu entwickeln.
Insgesamt zehn Aufgaben mit Untermissionen müssen Sie zu einem glücklichen Ende bringen. Dabei stehen Ihnen bei dem Action-Adventure all die schönen Dinge zu Verfügung, die ein Sternenflotten-Offizier so bei sich trägt: unter ande-





Der Tricorder liefert aufschlußreiche Daten. (Star Trek: Insurrection)

Gegen die aus dem Film bekannten Flugsonden wird Fähnrich Sovak ebenfalls kämpfen dürfen. (Star Trek: Insurrection)

rem ein Tricorder, ein in der Schußstärke einstellbarer Phaser und der Communicator, mit dem Sie beispielsweise Captain Picard über Ihren Fortschritt unterrichten. Für die extensiven Dialoge konnten Patrick Stewart und Brent Spiner (Captain Picard und Commander Data) gewonnen werden, die ihren digitalen Gegenparts auch hier die Stimme leihen.

Außer auf Planetenoberflächen führen Sie die Aufträge auf die Enterprise und einen romulanischen Kreuzer, die Hintergründe werden allerdings nicht berechnet, sondern bestehen aus zweidimensionalen Bildern, die je nach Aktion in einen anderen Kamerawinkel umgeschaltet werden. Trotzdem verzieren in Echtzeit berechnete Lichteffekte die Objekte; ein Detail sei am Rande vermerkt: Um möglichst originalgetreue Hintergründe zu erhalten, wurde vom Enterprise-Filmset ein Stück Teppich entfernt, um davon eine realistische Textur abzuscannen. Eine ebenfalls erfreuliche Nachricht ist, daß die im Winter erscheinende Demoversion einen zusätzlichen, nicht im eigentlichen Spiel vorkommenden Level enthalten wird.

Star Trek: Armada

Eine von vier Rassen übernehmen Sie im Echtzeit-Strategiespiel »Star Trek: Armada«. Außer der Föderation fühlen sich auch Klingonen, Romulaner und die Borg hier recht heimisch. »Alle haben unterschiedliche Eigenschaften«, sagt Produzent Trey Watkins: »Während die Klingonen gute Kämpfer sind und daher gerne entern, verfügen die Romulaner über Unsichtbarkeitsschirme und die Sternenflotte über hervorragende Defensivwaffen wie Deflektorschilde.« Werden im Kampf Besatzungsmitglieder getötet, sinkt die Gesamteffizienz der Schiffe. Sie werden übrigens einen ganzen Haufen neue Pötte zu Gesicht bekommen, denn wie viele verschiedene Borgschiffe kennen Sie beispielsweise? Jede Einheit verfügt über fünf wichtige Subsysteme wie Lebenserhaltung, Maschinen oder Schutzschilde.

Natürlich müssen Sie sich auch um das Ressourcenmanagement kümmern, damit Ihre Sternenbasen fleißig Nachschub produzieren können. Um im Weltall zumindest eine Art Gelände zu schaffen, treffen Sie dort auf sich bewegende Asteroidengürtel oder Schwarze Löcher, denen Sie tunlichst fernbleiben sollten. Für jede Seite findet sich eine Kampagne, außerdem ein fünfter Feldzug, der alle Parteien umfassen soll und 26 Missionen auf Ihren Monitor bringt.

Star Trek: Voyager – Elite Force

Dritter im Bunde der Star-Trek-Lizenzen ist »Star Trek: Voyager – Elite Force«, ein 3D-Shooter, der auf der Quake-3-Engine basiert. Die Voyager gerät hier in ein Energiefeld, das sie nicht wieder losläßt. Tausende Seelenverkäufer befinden sich mittlerweile hier, neben vielen unbekannten Rassen auch Klingonen und Borg. Captain Janeway und ihre Crew müssen einen Weg aus diesem Raumschiff-Friedhof finden, wollen sie nicht den Rest ihrer Tage dort verbringen.

Die künstliche Intelligenz wurde neu programmiert, da die Bot-KI aus Quake 3 zwar sehr gut ist, aber eher auf direkten Angriff aus ist. Schleichen stellt jedoch einen eminent wichtigen Faktor dar. Man kann sich natürlich den Teufel um die Erste Direktive scheren und alles zusammenschießen, was einem so entgegenkommt, doch das Lösen der Rätsel wird dadurch nicht leichter. Es gibt aber im ganzen Spiel immer zwei oder mehrere Wege, die Aufgaben zu erfüllen.



Dieser lustige Energiewirbel macht den an der Schlacht beteiligten Schiffen schwer zu schaffen. (Star Trek: Armada)



Die Besatzungsmitglieder der Voyager sind mit einer variablen künstlichen Intelligenz versehen. (Star Trek: Voyager – Elite Force)

Insgesamt umfaßt Elite Force 46 Level, die sich in acht Sorten Missionen wie beispielsweise Entern oder das Abwehren feindlicher Angriffe unterteilen lassen.

Vampire: The Masquerade – Redemption

In stilechtem Ambiente präsentierte Ray Gresko, Chef von Nihilistic Design und Projektleiter, das 3D-Rollenspiel »Vampire«. Ray arbeitete vorher an »Falcon 4.0« sowie der ersten »Top Gun«-Flugsimulation, wechselte dann zu LucasArts und war an Titeln wie »Jedi Knight« beteiligt.

Christof Romuald hat kein leichtes Leben: Schwerverletzt landet er im Prag des 12. Jahrhundert, wo eine Nonne namens Anezka ihn wieder gesund pflegt. Er verliebt sich verbotenerweise in sie, während er versucht, der Vampirplage in Prag Herr zu werden. Wegen seiner unglücklichen Liebe schaffen die Blutsauger es, ihn zu einem von ihnen zu machen. Trotzdem setzt Christof den Kampf gegen den Obervampir Caine fort, was ihn nach Wien führt.

Mahlzeit! Um seine Lebensenergie wieder aufzufrischen, muß Christof sich an der Bevölkerung gütlich tun. (Vampire: The Masquerade – Redemption)





Macht mit Magie: Vampire verfügen nicht nur über große körperliche Stärke, sondern auch über die Fähigkeit zu zaubern. (Vampire: The Masquerade – Redemption)

Im zweiten Akt der Handlung verschlägt es ihn ins London und New York der Neuzeit – »Blade« läßt grüßen. Nachdem er sich an die veränderte Umgebung gewöhnt hat, geht es um nichts anderes als die Rettung der Welt.

Fast im ganzen Spiel muß sich Christof vor den üblichen Dingen wie Eichenpflöcke, fließendes Wasser und nicht zuletzt die Sonne in acht nehmen. Natürlich kommt er nicht umhin, einige menschliche Tankstellen zu benutzen, will er seine Kräfte nicht verlieren. Dabei muß er aufpassen, daß seine Umgebung nichts davon mitbekommt, da sonst Jagd auf ihn gemacht wird. Einige Vorteile hat das Vampirdasein aber doch: »Ein Vampir kann zaubern«, sagt Ray. »So kann er beispielsweise aus Deinen Händen üble Klauen machen oder er verleiht sich Unsichtbarkeit.« Trotzdem muß er auf seine Natur und die seiner untoten Mitstreiter achten. »Sie können in >Frenzy< geraten, das bedeutet eine Art Blutrausch, in dem sie dann leider alles angreifen, was in ihre Reichweite gerät.«

Jedes Zeitalter zeichnet sich auch durch seine eigenen Waffen aus. Im Mittelalter beharken sich die Charaktere mit Bögen und Schwertern, während in New York die ortsüblichen Maschinenpistolen angesagt sind. Vampire basiert übrigens auf einem Pen-and-paper-Rollenspiel der Firma White Wolf.

Interstate '82

»Warum haben wir solange nichts Neues über Interstate erfahren?«, war die erste Frage an Chefprogrammierer Zack Norman. »Naja, außer dem Kernteam haben die übrigen Programmierer an >Call to Power< gearbeitet. Nun steht uns wieder das ganze Team zur Verfügung, bald haben wir die erste Alpha.«

Jedenfalls soll Taurus »Stampede« zusammen mit Skye »Vixen« Champion deren verschwundenen Bruder Groove suchen. Das »Starsky & Hutch«-Ambiente muß dabei Crockett & Tubbs weichen, denn Autos, Musik und Klamotten stammen aus den frühen Achtzigern. »Wir haben das Spiel viel zugänglicher gemacht als >Interstate '76<«, sagt

Aktuell



Kabumm! Explodierende Autos fliegen hübsch durch die Gegend und lösen sich in ihre Einzelteile auf. (Interstate ’82)



Chefentwickler Zack Norman freut sich über die Weiterarbeit an Interstate ’82.

Zack, dessen Haarschnitt, Koteletten und Sonnenbrille ihn als Elvis-Fans outen. »Das Ausrüsten der Fahrzeuge geht per Drag-and-drop nun viel schneller als früher. Außerdem ist das Design der Missionen deutlich simpler geworden.«

Neue Waffen gibt es natürlich auch, darunter einen Farbsprüher, der die Windschutzscheibe des Gegners verschmiert, und den »Karpoon«-Werfer, mit dem Sie die Zündung fremder Autos lahmlegen. Schäden an den Fahrzeugen werden von der Grafik-Engine dargestellt, ebenso die rund 30 Minuten Cutscenes. In über 20 verschiedenen Umgebungen werden dann rund 30 Einsätze zu absolvieren sein.

Soldier of Fortune

Mit der Lizenz des amerikanischen Magazins »Soldier of Fortune« bastelt Raven Software am dritten und eindeutig brutalsten 3D-Shooter im Lineup von Activision. Als Söldner verdingen Sie sich bei der amerikanischen Regierung, um mit sieben verschiedenen Schießprügeln einer organisierten Bande von Terroristen das Fürchten zu lehren. Von der »normalen« Handfeuerwaffe über das Sturmgewehr bis hin zum ausgewachsenen MG findet sich so ziemlich alles, was das Arbeitnehmerherz begehrt – jede Waffe besitzt à la »Unreal« zwei Feuermodi. Zehn Missionen führen Sie dabei um die ganze Welt, etwa die New Yorker U-Bahn, Uganda, Sibirien, den Irak, aber auch in das Kosovo und Bosnien. Mal sehen, was die Designer sich da wohl ausgedacht haben. Über 100 verschiedene Variationen der Hauttexturen sollen dafür sorgen, daß derselbe Bösewicht Ihnen kein zweites Mal begegnet und Sie die zu rettenden Zivilisten gut davon unterscheiden können. Generell machen die hochauflösenden 32-Bit-Texturen einen hervorragenden Eindruck, eine Riva-TNT-Karte sollten Sie dafür aber haben, sagt Kenn Hoekstra, Projektleiter bei Raven. Alle anderen schalten einfach den Detaillevel herunter.



Jaja, in Sibirien ist’s ganz schön kalt: im Kampf mit russischen Bösewichtern. (Soldier of Fortune)

Jeder Körper hat 26 Trefferzonen, eine Eigenschaft, die auch in der deutschen Version beibehalten werden soll. Exzessive Gewalt und Blut nach Treffern wird jedoch herausgefiltert, und zwar komplett. Es wird zudem keinen Patch oder eine Länderabfrage wie bei »Commandos« geben, womit Activision einer Indizierung hierzulande entgehen will. Wie der hiesigen Lokalisierungsabteilung das gelingt, erfahren wir im November, wenn das Produkt auf den Markt kommen soll.

Battlezone 2

Im zweiten Teil dieses Genre-Mixes aus Ego-Shooter und Echtzeit-Strategie werden Sie in den ersten acht bis zehn Missionen behutsam an die Steuerung herangeführt; dadurch wollen Produzent Matt Candler und Pandemic-Firmenchef Josh Resnick einen Hauptkritikpunkt von »Battlezone« ausräumen. Viele Spieler fanden sich damals nur schlecht in die Doppelbelastung aus Action und Strategie hinein.



Oh je, was ist das denn für Viehzeug? Auf den Planetenoberflächen begegnen Ihnen allerlei Arten an Gefahren für das Leben. (Battlezone 2)

Erst später bauen Sie die ersten Basen, die in den restlichen der insgesamt 25 Einsätze benötigt werden. Zu den neuen Einheiten gehört der Service Truck, der beschädigte Fahrzeuge repariert. Zerstören Sie ein Gefährt, besteht die Belohnung unter anderem aus schönen partikelbasierten Explosionen, bei denen die Einzelteile munter herumfliegen.

Weil viele Leute gern ihr Vehikel verlassen und mit dem Zielfernrohr gesnipert haben, ließen sich die Designer etwas Besonderes einfallen: »Es gibt jetzt Tiere«, verrät Josh. »Die sehen in Dir eine willkommene Abwechslung in ihrer Diät.« Eher lästig ist das Ice-Rhino, das in den Baufahrzeugen Artgenossen zu erkennen glaubt. Nicht nur zwischen, sondern auch während der Missionen dürfen Sie Filmsequenzen in der Spielgrafik bewundern. Schlauerweise wird der Map-Editor, den die Designer benutzen, schon vor dem eigentlichen Produkt im Internet veröffentlicht.

So können Fans vorab ihre Lieblings-Battlezone-Gefechte umsetzen.

Dark Reign 2

Der zweite Titel ist eigentlich ein Prequel und spielt somit einige hundert Jahre früher als »Dark Reign«. Großer Unterschied: Zeitgemäß wird das Geschehen von den Pandemic Studios in einer frei dreh- und zoombaren 3D-Ansicht präsentiert.

Nicht unwichtig ist auch der Zeitverlauf mit Tages- und Nachtbedingungen. Einige Einheiten entfalten ihre Stärken im Tageslicht, während andere erst in der Dunkelheit brauchbar sind. Inklusive der Wasserfahrzeuge erwarten Sie pro Seite rund 15 – 20 Vehikel, etwa ein Zeppelin zum Mannschaftstransport. Weitere spaßige Dinge sind Sentry-Robots, die über die Karte wandern und alles zerstören, was nicht zu den eigenen Truppen gehört. Zur besseren Aufklärung lassen sich Kamerasonden losschicken, die ein weit entferntes Gebiet genauer unter die Lupe nehmen, bevor sie zerstört werden.

Neue Einheiten werden nicht gebaut, sondern per Shuttle angefordert – dadurch kommt auch hier wieder ein Element der Ressourcenverwaltung ins Spiel. Insgesamt müssen für beide Seiten rund 20 Missionen erledigt werden, die sich jedoch wieder in Unteraufgaben dividieren. Es wird einen Squadmanager geben, mit dem Sie Ihren wenigen Soldaten und Panzern genaue Verhaltensweisen mit auf den Weg geben können. Allgemein soll die künstliche Intelligenz eine Zusammenarbeit der Einheiten ermöglichen. So lockt etwa ein Mann den Gegner hervor, der dann vom Rest unter Feuer genommen wird.



Anders als in vielen Echtzeit-Strategiespielen spielen die einzelnen Einheiten eine große Rolle. (Dark Reign 2)

Fox Sports

Mit dieser Lizenz sicherte sich Activision die Rechte an einer der bekanntesten Sportsendungen in den USA, ohne die wohl keine »Sports Bar« im ganzen Lande auskommt. Zudem konnten der Basketballspieler Steve Smith (Atlanta Hawks) sowie der Eishockeyprofi Mike Modano (Dallas Stars) als Berater gewonnen werden.



Alle Spieler verfügen über originalgetreue Gesichtstexturen. (NBA Basketball 2000)

NBA Basketball 2000

Mit der Lizenz für alle Spieler und Vereine glänzt dieser »NBA '99«-Konkurrent, so daß Sie alle Statistiken und Biographien der Teilnehmer einsehen können. Außerdem haben sämtliche Teammitglieder die »echten« Gesichter und sogar Schuhe als Texturen auf ihren Polygonmodellen. Der Jubel des Publikums hängt vom jeweiligen Stadion ab und davon, ob es sich um ein Heimspiel handelt oder nicht.

Auf Wunsch paßt der Spieler automatisch zum Nächstgünstigen, ein Indikator zeigt beim aktiven Balldribbler an, wo der nächste freie Teamkamerad steht. Acht unterschiedliche Kameraperspektiven sollen optimale Übersicht garantieren, und sogar an 3D-kartenlose PC-Besitzer wurde gedacht, da es in der Darstellung auch einen Software-Modus gibt.

NHL Championship 2000

Im nahezu identischen Look präsentiert sich das Eishockeyspiel aus gleichem Hause. Auch hier dürfen Sie alle 28 echten NHL-Teams sowie 18 internationale Mannschaften bewundern. Gleiches gilt für die dem Original nachmodellierten Stadien und Trikots. Wie bei NBA Basketball spendierten die Grafiker jedem Spieler eine Menge verschiedener Animationen, etwa, wenn ihm ein besonders guter Schuß glückt. Sogar antäuschen dürfen Sie.

Das Programm läßt sich sehr gut an die Fähigkeiten der einzelnen Mitspieler anpassen, außerdem wird es viele verschiedene Spielmodi geben. Anfänger schnuppern erst einmal in ein Schnellspiel herein, während erfahrene Puck-Prügler gleich eine ganze National-Hockey-League-Saison durchhalten. Bei beiden Spielen dürfen per Netzwerk bis maximal zehn Leute gleichzeitig antreten. **(mash)**



Dank der Originallizenzen tauchen in den Fox-Sports-Titeln auch die korrekten Stadien auf. (NHL Championship 2000)

Activision – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Battlezone 2	Action-Strategie	Oktober '99
Dark Reign 2	Strategie	4. Quartal '99
Interstate '82	Action	November '99
NBA Basketball 2000	Sportspiel	Oktober '99
NHL Championship 2000	Sportspiel	Oktober '99
Quake 3 Arena	3D-Action	When it's done
Soldier of Fortune	3D-Action	November '99
Star Trek: Armada	Strategie	Februar 2000
Star Trek: Insurrection	Action-Adventure	November '99
Star Trek: Voyager – Elite Force	3D-Action	2. Quartal 2000
Vampire: The Masquerade – Redemption	Rollenspiel	4. Quartal '99

Aktuell

Preview: Black & White

Göttergleicher Psychotest

Wenn sich einer der berühmtesten Entwickler der Welt mit seinem verschworenen Clan in ein kleines Bürogebäude südwestlich von London zurückzieht, wird er dann ein gutes Programm entwickeln? Immer diese Untertreibungen. Es wird nichts weniger als eine gewaltige Erschütterung des Spielekontinuums dabei herauskommen. Gegenwetten gehen wir gerne ein.



Diese göttliche Kreatur steht am Scheideweg: Soll sie den Untertanen auffressen oder wieder sanft auf den Boden setzen?

Ein Spiel zu entwickeln ist eine zeitraubende und überaus komplizierte Angelegenheit. Peter Molyneux (von ihm und seinem 1997 gegründeten Unternehmen Lionhead ist die Rede) benötigt dafür eine vertraute Umgebung und eine überschaubare Gruppe von Programmierern, die er wie gute Freunde um sich scharen kann. Die Fehler der Vergangenheit (»Mit 100 Bullfrog-Angestellten mal eben in die Kneipe? Unmöglich!«) will er deshalb nicht noch einmal machen. Seitdem er seine alte Firma an Electronic Arts verkauft und sich kurz danach endgültig von ihr getrennt hat, atmet der Engländer freier. Und entwickelt nun mit wenigen Leuten (nicht mehr als 20) ein Spiel, dessen Programmcode allein schon zehnmal so groß ist wie der all seiner alten Erfolge (»Populous«, »Populous 2«, »Powermonger«, »Syndicate«, »Theme Park«, »HI-Octane«, »Magic Carpet«, »Magic Carpet 2«, »Theme Hospital«, »Dungeon Keeper«) zusammen.



Sie steuern das gesamte Spiel mit einem einzigen großen Hand-Icon. (Unten rechts)



Die Erde bebt! Sieben göttliche Kreaturen (21 verschiedene wird es geben) feiern auf einem Hügel eine kleine Party.



Mal wieder Gott sein?

Auf den ersten Blick scheint Molyneux mit »Black & White« zu seinen Wurzeln zurückzukehren. Sie verkörpern wieder einen Gott, der von hoch oben zwischen den Wolken sein Volk betrachtet. Das wohnt in wunderschönen Häuschen, geht seinen Alltagsgeschäften nach, fällt Bäume und vermehrt sich. Werden Sie verehrt, wachsen Ihre Kräfte, Sie können Nachbarvölker in Ihren Stamm eingliedern und zu diesem Zwecke Blitze schleudern oder andere Naturkatastrophen verursachen. Olle Kamellen? Völlig falsch. Tatsächlich sind so viele Neuerungen im Programm versteckt, daß wir kaum wissen, wo wir beginnen sollen.

Also los: Was ist neu?

Sie sind nicht länger ein Gott, der auf eine komplizierte Liste von Icons am Monitorrand ange-

Wenn Gott (also Sie!) gute Laune hat, reichen ihm schon ein paar Blitzschläge, um seine Untertanen auf Trab zu bringen.







Eine der geheimnisvollsten Kreaturen ist die Baum-Dryade.

wiesen ist. Der ganze Bildschirm besteht aus Spielwelt, lediglich in der linken oberen Ecke befindet sich ein kleiner Radarschirm, und Ihr Mauszeiger ist Ihre Hand, mit der Sie wundersame Dinge auf Ihrem Planeten bewirken. Ist es Ihnen in den Wolken zu einsam, ziehen Sie sich einfach näher heran. So richtig kuschelig nah! Wenn Sie wollen, zoomen Sie per Handzug bis in die guten Stuben Ihrer Untertanen hinein. Diese sogenannte »Gesture Recognition« wird konsequent im ganzen Spiel durchgehalten. Zaubersprüche aktiviert man zum Beispiel durch einfaches Klicken, ziehen Sie Ihre Götterhand dabei von links nach rechts, wird auch Ihr Götterblitz in diese Richtung springen. Welchen Zauber Sie sprechen, hängt davon ab, an welchen Kultstätten Ihre Leutchen Sie gerade verehren.

Eine weitere Revolution ist der grundsätzliche Aufbau des Spiels. Sie kämpfen sich nicht länger mühsam Level für Level durch das Geschehen, sondern entwickeln Ihre himmlische Karriere kontinuierlich weiter. Die Hintergrundgeschichte (wie sie genau ausschaut, wurde noch nicht verraten) paßt sich dabei jeweils Ihrem Vorgehen an. Konzentrieren Sie sich beispielsweise überwiegend darauf, Ihrem Volk Gutes zu tun und die kulturelle Entwicklung zu fördern, wird sich das Spiel ganz anders entwickeln, als wenn Sie expandieren und fremde Völker unterjochen. Wer die Fantasy-Abenteuer-Spielbücher von Ian Livingstone und Steve Jackson kennt, hat eine grobe Vorstellung davon, wie das vonstatten geht. Warum dieses fachfremde Beispiel? Der alte Jackson gehört mit zum Lionhead-Team und ist unter anderem für die Story von Black & White verantwortlich.

»Ein wirklich gutes Spiel«, so Molyneux, »besitzt eine sehr große Spieltiefe. Ich muß aber keine 100-seitige Anleitung durchlesen, um es zu begreifen. Anfangs ist das Spiel ganz einfach, und erst im Spielverlauf werden weitere Details und Überraschungen offenbart. Von den üblichen Leveln möchten wir deshalb wegkommen, weil in diesen zunächst immer wieder das gleiche passiert. Rohstoffe sammeln, Manapunkte horten, Basis aufbauen und so ähnlich.« Interessant übrigens zu wissen, daß für Molyneux deutsche Brettspiele Musterexemplare für einfache Regeln und dennoch große Tiefe sind. Bei seinem jährlichen Besuch der »Essener Spieletage« (der

Das Lionhead-Team

Es ist nicht fair, sich unter Lionhead nur Peter Molyneux vorzustellen. Wir wollen Ihnen daher auch noch andere wichtige Teammitglieder nahebringen.



Peter Molyneux (40): Direktor
Der vielfache Millionär, Tausendsassa und Lebemann ist auch für seine tollen Parties berühmt. Er ist sehr stolz auf seine Mannschaft, kneift aber gern die Augen zusammen, wenn er mit Blitzlicht fotografiert wird. Dem gelernten Datenbankprogrammierer wurde schon durch seine Mutter die Leidenschaft für Spiele eingeimpft. Besaß Frau Molyneux doch ein schönes Spielwarengeschäft.



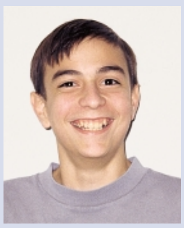
Richard Evans (29): KI-Entwickler
Evans könnte in jedem Hollywoodfilm problemlos die Rolle des leicht verwirrten, genialen Professors übernehmen (vielleicht noch etwas jung). Nachdem er einige Zeit an der Universität Oxford im Fach Künstliche Intelligenz tätig war, wurde Molyneux auf ihn aufmerksam und heuerte ihn für sein Team an. Seine KI, die »Episterik verisimilitude« wird neue Maßstäbe im intelligenten Verhalten von Computerwesen setzen. Erstmals sind diese in der Lage, sich innerhalb gewisser Grenzen neue Bewegungen und Verhaltensmuster beizubringen.



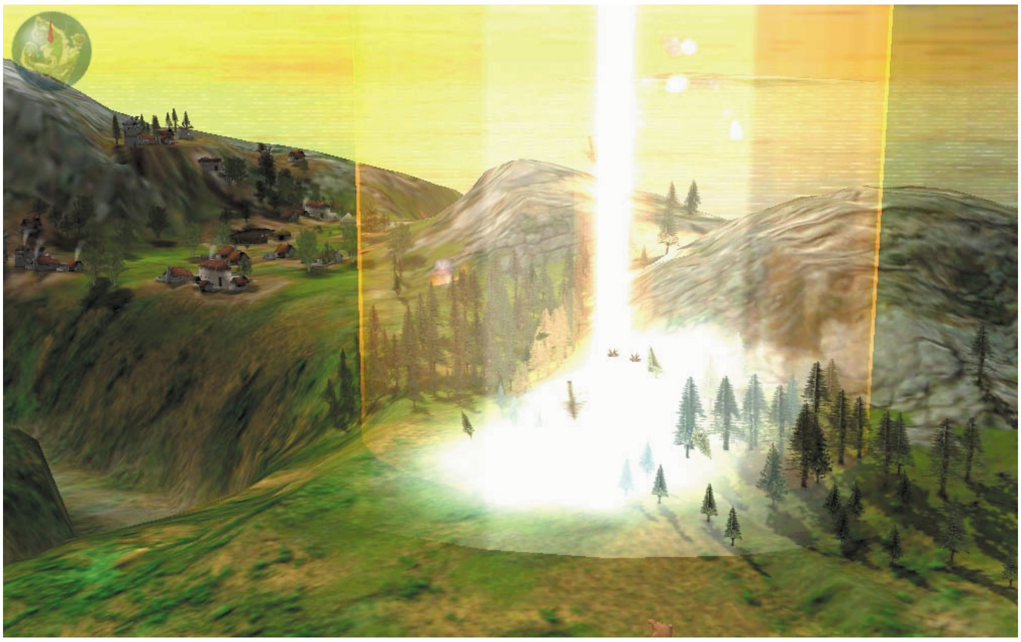
Paul McLaughlin (35):
Chef der Grafikabteilung
Der Ire stieg nach einer Lehre zum Technischen Zeichner und einem Bildhauerstudium 1990 in die Computerspielbranche ein. Nachdem er sieben Jahre erfolgreich bei Bullfrog gearbeitet hatte (Populous 2, Dungeon Keeper), war es für Molyneux keine Frage, ihn mit zu Lionhead zu nehmen. Obwohl wir insistierten, behauptet er, gut mit Engländern auszukommen. Die Grafik von Black & White ist seine bisher größte Herausforderung, da sich sowohl die Landschaft als auch die Lebewesen beständig verändern.



Scawen Roberts (27): 3D-Programmierer
Der Mann mit dem unverwechselbaren Vornamen schwitzte als Fahrradkurier, studierte Mathematik und Informatik und arbeitete auch kurz für »seriöse« Firmen, bevor er in einem kreativen Anfall zu Lionhead wechselte. Die Grafik, die er von Paul bekommt, wird von ihm auf hochkomplexe Gittermodelle gesetzt. Ein neues Verfahren ermöglicht es, verschiedene Animationen »zusammenzumixen«, die dann wie eine einzige neue wirken. Beispiel: Eine Kreatur schaut nach rechts, bewegt dabei den Arm und fängt gleichzeitig an zu rennen. Das ergibt sehr detaillierte und geschmeidige Bewegungen.



Bernie Goldsmith (16): Tester der Woche
Der heißblütige Kalifornier hatte Glück: Er bewarb sich über die Lionhead-Homepage (www.lionhead-co.uk) als Betatester und darf nur für eine Woche als gern gehörter Fan seine Eindrücke zum Besten geben. Auf www.landofeden.com (lesen Sie mal den 4. August) verarbeitet er seine Insider-Eindrücke.



GOTT (also Sie!) ZÜRNT. In Black & White werden Ihnen die vermutlich beeindruckendsten Katastrophen der Computergeschichte begegnen.



Kleiner Eingang, großes Spielepotential: Lionhead!

größte Spielertreff der Welt) holt er sich Anregungen und deckt sich mit neuen Spielen ein.

Die Hauptsache kommt jetzt

Die ganze Welt mit ihren unterschiedlichen Völkern (Indianerstämme, Griechen, Barbaren und was die Geschichte sonst an Vorbildern zu bieten hat) ist aber eigentlich nur ein Drumherum für die Hauptsache des Programms. Mit einem riesigen Planeten, analysierte Lionhead, kann man sich schlecht identifizieren. Wir brauchen einen stärkeren, kleineren Bezugspunkt, war die messerscharfe Folgerung. Voilà – die göttliche Kreatur war erfunden. Bereits ziemlich früh im Spiel können Sie Ihrer unvergleichlichen Persönlichkeit mit dieser Figur Ausdruck verschaffen.

Das geht wie folgt: Sie wählen sich eines von 21 Grundmodellen, von dem Sie sich besonders angezogen fühlen. Überwiegend orientieren sich diese an Tieren, einige Besonderheiten wie der »Azteke« oder die »Baumdryade« sind ebenfalls dabei. Ein Löwe als Wappentier von Lionhead darf nicht fehlen und ist ein besonders starker Kämpfer, ein Affe wiederum sehr geschickt und lernfähig. Diese Grundentscheidung ist ein wichtiges Charaktermerkmal für das weitere Spiel.

Viel wichtiger ist aber Ihr Umgang mit dieser Kreatur. Anfangs ist dieses Wesen nur wenig größer als zwei Meter und außerdem sehr hungrig. Mit knurrendem Magen beginnt es nach Nahrung zu suchen – da sind doch diese komischen Menschen. Hamm, schmatz, lecker. Wie stehen Sie zu diesem Benehmen? Wollen Sie es züchtigen? Einige Ohrfeigen mit Ihrer Götterhand genügen, und die Kreatur wird es sich in Zukunft zweimal überlegen, bevor Sie einen Ihrer Untertanen frißt. Oder wollen Sie sie gar belohnen? Jaja – hechel – ich bin einer der alten, grausamen Götter, die dummen Menschlein sollen doch froh sein, wenn sie meiner Kreatur als Nahrung dienen dürfen. Dann streichen Sie Ihrem Wesen in sanften Schwüngen über den Kopf, es weiß, daß es sich richtig verhalten hat und wird sich in Zukunft arglos bei Ihrem Stamm bedienen.



Molyneux am Schreibtisch mitten zwischen seinen Leuten. Unten in der Bildmitte sehen Sie seine Go-Partie (ein asiatisches Brettspiel) gegen Richard Evans, dem er regelmäßig unterliegt.

Das ist nur eines von vielen Beispielen, wie sich die Entwicklung Ihrer Kreatur beeinflussen läßt. Sie können Ihrem zweiten Ego Zaubersprüche beibringen – dann wird es eher vergeistigt und nicht sehr kräftig. Sie können es zu allen möglichen Aktivitäten antreiben – dann wird es ein muskelbepackter Titan. Denn selbstverständlich wächst es, bis es als 30, 40 Meter hoher Turm durch die Gegend donnert. Und Sie können Ihrem















In speziellen Internetspielen können Sie gegen andere göttliche Kreaturen zum Duell antreten. Hier beharken sich eine Kuh (!) und ein Löwe. Die Untertanen müssen sehen, wo sie bleiben.





Wesen Tricks beibringen – jonglieren, Bocksprünge über Häuser, oder vielleicht ein Tänzlein. Dazu legen Sie eine beliebige CD ins Computerlaufwerk, das Wesen hört die Töne und wird zu rhythmischen Bewegungen animiert. Wenn Sie bei bestimmten Maßnahmen immer die gleiche Musik anspielen (AC/DC bei tadelnden Hieben), merkt sich die Kreatur sogar die Melodie und reagiert ähnlich wie ein Pawlowscher Hund darauf (Angstreflex, sobald die Melodie ertönt). Und dergleichen mehr. Die bemerkenswerte künstliche Intelligenz soll den Wesen unzählige Entfaltungsmöglichkeiten bieten.

Spielen Sie Black & White über längere Zeit, entspricht die Kreatur immer stärker Ihrem Ego. Ein moralisch fragwürdiges Spielverhalten läßt Ihr Geschöpf verkommen; es entwickelt vielleicht einen Buckel, fängt an zu riechen und zu sabbern und sieht ganz allgemein teuflisch aus. So teuflisch wie Ihr Reich, das sich Ihrem Charakter ebenfalls anpaßt. Sind Sie hingegen ein guter Mensch, geht das Wesen aufrechter und bekommt einen sanften, strahlenden Pelz. Auch die Geschichte des Spiels wird sich Ihrem Ego angleichen.

Warum das Spiel Black & White heißt, dürfte klar geworden sein. Laut einer Meldung der englischen Fachzeitschrift »Edge« wird es sogar zwei verschiedene Verpackungen geben. Eine in schwarz und eine etwas teurere in weiß, von der ein kleiner Obolus an karitative Organisationen geht. Bereits mit dem Kauf wird also schon die erste Entscheidung über den weiteren Spielverlauf getroffen. **(uh)**

Black & White – Fakten

- **Hersteller:** Lionhead/Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** • Göttersimulation mit vielen neuen Aspekten • Spielerpersönlichkeit wird durch »Leibkreatur« dargestellt • Keine einzelnen Level, sondern vom Spielverlauf abhängige Geschichte • Siehe auch www.lionhead.co.uk







Preview: Imperium Galactica 2: Alliances

Premierenvorstellung

Kinobesuch während der Arbeitszeit – Redakteure haben's gut. Doch statt »Matrix« oder »Dunkler Bedrohung« flimmerten in Ungarns Hauptstadt Budapest die ersten Szenen aus »Imperium Galactica 2: Alliances« über die Leinwand.

Über eins kann man sich als Spieletester wahrlich nicht beschweren: Man sitzt nicht nur den ganzen Tag am Schreibtisch, sondern wird von allen möglichen Firmen immer wieder in die Weltgeschichte eingeladen. Ende Juli flogen wir nach Budapest, der Heimat von Digital Reality. Die wackeren Ungarn brüteten die letzten zwei Jahre über dem Nachfolger ihres Achtungserfolges »Imperium Galactica«, der schlicht und einfach »Imperium Galactica 2: Alliances« heißt.



▲ **Lautlos im Weltall: Die Menschheit kämpft ums Überleben. Oben links sehen Sie Pause- und Beschleunigungstasten.**

Film ab!

Die von Digital-Reality-Chef Gábor Fehér und seinen Mannen organisierte Präsentation fand an einem ungewöhnlichen Ort statt – in einem Kino in der Budapester Innenstadt. Unschätzbarer Vorteil: Nebenbei lernt man, daß die AOL-Dauerwerbesendung »E-M@il für Dich« in Ungarn »A szezerelem hálójáb@n« heißt – mit diesem Wissen sind Sie der Star auf der nächsten Cocktail-Party. Spaß beiseite: Durch die Limousinen-Anfahrt und einen wild herumknipsenden, offenkundig bestellten Fotografen kamen wir uns vor, als seien wir versehentlich in eine Hollywood-Premiere gerutscht. Und so ganz täuschte der Eindruck nicht. Ein spanischer Kollege, der den »Wing Commander«-Kinofilm bereits gesehen hatte, stieß ob der grandios animierten Zwischensequenzen hervor: »Die sehen ja deutlich besser aus.« Schon im Vorgänger belohnten diese Sequenzen den Spieler für gelungene Eroberungen und ähnliche Aktionen. Im zweiten Teil legten die Designer und Programmierer noch ein paar Scheite mehr aufs Feuer: Die Kämpfe der Terraner und Außerirdischen erinnern gerade bei den Bodenkämpfen deutlich an »Starship Troopers«.


Kolonialwaren im Anflug: Die Siedler stehen schon unrhig vor den Luftschleusen.

Mit vereinten Kräften

Bauten die ins tiefe All versprengten Erdenbürger in Imperium Galactica noch artig eine neue Zivilisation auf, geht es nun zur Sache: Eine unangenehm kriegerische Alien-Rasse sammelt am liebsten die Köpfe ihrer Gegner. Pech, daß Ihre Leutchen in deren Vorgarten wohnen. Die Jungs sind obendrein so mächtig, daß Sie nur durch eine Allianz mit einigen Nachbarn überhaupt eine Überlebenschance haben. Nicht



Im brütend heißen Obergeschoß dieses Budapester Kinos ...


... durften wir erstmals das Universum von Imperium Galactica 2 erforschen. (stehend, zweiter von lins: Gábor Fehér).



Panzer rollen im Weltall vor: Ihre Kolonie steht unter Beschuß.



Die schmucken Zwischensequenzen sorgten in Budapest für staunende Journalistenaugen.

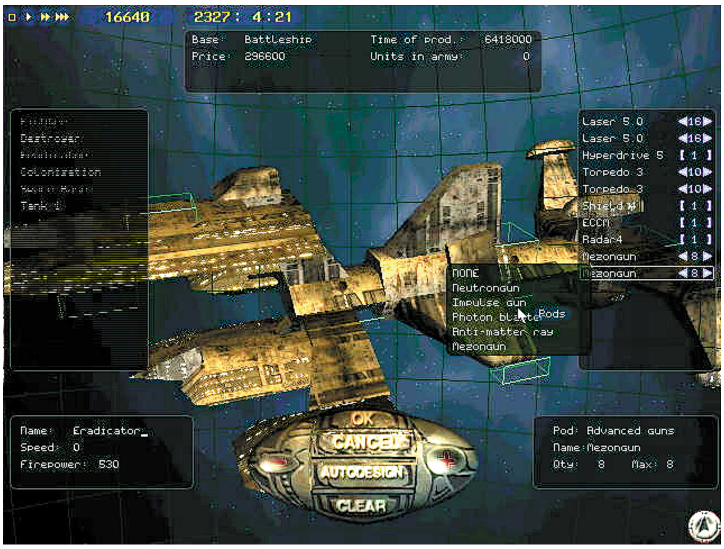


alle führen jedoch Gutes im Schilde: Eine Diplomaten-Sippe mehrt ihren Reichtum vorzugsweise mit dem Ausspionieren und Abfangen fremder Transporter – egal, ob diese einem ihrer Verbündeten gehören oder nicht. Obendrein tummeln sich Piraten in den Tiefen des Weltraums. Größter Unterschied zum Vorgänger: Das Spiel ist einfacher zu bedienen und dabei gleichzeitig erheblich umfangreicher. Außerdem gibt es Verwalter, die gerade zu späterer Spielstunde Standardaufgaben sowie den Gebäudebau übernehmen können, damit Sie den Kopf für strategische Planungen freihaben. Der Computer arbeitet übrigens nicht nach Schema F – die künstliche Intelligenz soll individuell auf Ihr Handeln reagieren.

Zu Land und im Vakuum

Der galaktische Überlebenswettlauf erinnert an eine Mischung aus »Masters of Orion« und »Sim City« – beides keine schlechten Spiele. Während Sie im Weltall Ihr Imperium ausbauen und gegen feindliche Übergriffe verteidigen, errichten Sie auf den Planetenoberflächen Siedlungen und Forschungseinrichtungen. »Dieser strategische Part macht ungefähr 70 Prozent des Spiels aus«, erklärt uns Gábor. Der Rest gehört dem Kampf: Im All geben Sie Ihren Flotten zunächst Kommandos und sehen dann zu, wie sich die Piloten schlagen. In einer 3D-Ansicht, wohlgemerkt, die Sie in alle Richtungen drehen und zoomen können. Die Bodenkämpfe laufen ähnlich ab: Während der Auseinandersetzungen dürfen Sie – wie im Weltraum – Ihren Jungs weitere Anweisungen geben. Insgesamt acht Völkchen mischen im Imperium Galactica 2 mit – drei davon bekommen eine eigene Kampagne spendiert, die je nach Schwierigkeitsgrad zehn bis zwanzig Stunden dauert. Die sind durchaus kreativ gestaltet: So entführen Terroristen Ihre Frau, und Sie müssen 300 000 Credits Lösegeld auftreiben, um sie wieder in Ihre Arme zu schließen.

Jede Rasse unterhält bis zu sieben Schiffsklassen, die abhängig von Ihren Forschungsaktivitäten aus- und aufrüstbar sind. Nach dem eigentlichen Spiel plant Digital Reality Szenarien, die Sie wie schon das Hauptprogramm alleine oder mit bis zu sieben Mitspielern im Netzwerk oder dem Internet angehen dürfen. **(ra)**



◀ Konfigurier' mich: Ihre Wissenschaftler entwickeln im Spielverlauf eine Fülle an Extras.



Zwischensequenz? Nein, eine Momentaufnahme einer Raumschlacht.

Imperium Galactica 2: Alliances – Fakten

- ▶ **Hersteller:** Digital Reality/ GT Interactive
- ▶ **Genre:** Strategie
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '99
- ▶ **Besonderheiten:** • Sehr schmucke Zwischensequenzen • Drei Kampagnen • Raumkämpfe in schicker 3D-Grafik à la »Homeworld« • Nur mit 3D-Karte spielbar • Herausfordernde Mehrspieler-Modi

Preview: Star Wars Episode 1: Insider's Guide

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Die dunkle Geldbeutel-Bedrohung: Nach den eher enttäuschenden Spielen zur Episode 1 bringt LucasArts nun einen »Insider's Guide« zum Kinofilm heraus. Top oder Flop?

Ring frei zur nächsten Marketing-Runde: Das dritte LucasArts-Produkt zum neuen Krieg der Sterne heißt »Star Wars Episode 1: Insider's Guide«, dessen Menüstruktur und Inhaltsgestaltung stark an »Behind the Magic« erinnern. Nach dem Programmstart blinzeln Sie neun Unterpunkte an. »Characters«, »Technologies«, »Vehicles« informieren Sie über die Haupt- und Nebenpersonen, über die Roboter, Waffen und andere Gerätschaften sowie über die wichtigsten Fahrzeuge des Films. Leider hakt die Navigation: Sehr viele Gesellen wie Yoda oder Sebulba sind nur über den Umweg einer Übersichtskarte anwählbar. Eine ähnliche Macke wartet bei den »Locations«, den Handlungsorten. Die Droiden-Kontrollstation, immerhin Eröffnungs- und einer der Schlußschauplätze des Films, fehlt – schauen Sie mal bei den Fahrzeugen nach. Liebevoll dafür kleine Gags wie ein Watto-Verkaufsvideo oder Jar Jar Binks, der auf dem Schrottplatz vier verschiedene Leidenswege beschreitet. Auch ein Quiz ist wieder mit dabei.



▲ Versteckt Meister Yoda in einem Untermenü er ist.


▲ Und Sie haben sich schon gefragt, wo Anthony Daniels im halbfertigen C-3PO steckt ...


▲ Neulich, auf der ILM-Wiese: Hat jemand Anakins Podracer gesehen?

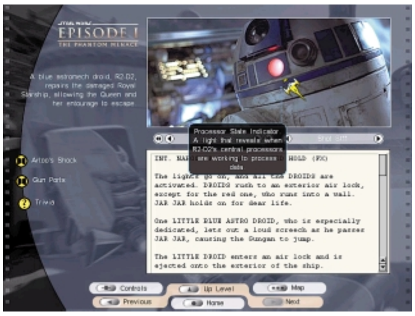
Hinter den Kulissen

»The Phantom Menace« enthält neben den Kino-Trailern das komplette Drehbuch mit vielen Bildern. In diesen können Sie teilweise kleine Pfeile anklicken, die weitere Infos offenbaren. Der Menüpunkt »Behind the Scenes« zählt zu den coolsten auf den zwei CDs: Droidensprengende Pyrotechniker oder Sound-Zauberer Ben Burtt geben sich hier ein Stelldichein. Wußten Sie, wie der charakteristische Laserschwert-Klang entstand? Aus dem Motorgeräusch eines Filmprojektors und einem Mikrofonkabel, das neben einer TV-Bildröhre lag und deren Impulse einfing. Ein Verzeichnis aller Mitwirkenden (warum fehlen bei vielen Schauspielern die Fotos?) gehört auch dazu. »The Saga« enthält ein paar Fakten zu allen sechs Filmen, »Expanded Universe« zeigt die wichtigsten Bücher und Spielzeuge. Im »Glossary« schließlich suchen Sie unter mehr als 500 Stichwörtern das richtige heraus.

Mit mehr als 2000 Fotos, zahlreichen Interview-Schnipseln, Film- und Ton-Ausschnitten sowie dem bebilderten Drehbuch ist der Insider's Guide trotz kleinerer Navigationsschwächen genau das Richtige für Star-Wars-Fans. Wir testeten die amerikanische Originalversion, eine deutsche Fassung ist in Arbeit. **(ra)**

Missa binna Jar Jar Binks: Der lästige Quälgeist wurde auf dem Set zur Hilfe für die Schauspieler von dessen Sprecher verkörpert.





Die dunkle Bedrohung zum Mitsprechen: Das bebilderte Drehbuch hilft bei Textschwierigkeiten.

Star Wars Episode 1: Insider's Guide – Fakten

▶ Hersteller:	LucasArts/THQ
▶ Preis:	ca. 60 Mark
▶ Betriebssysteme:	Windows 95/98
▶ Macht-Faktor:	8 von 10

Star Wars Episode 1: The Gungan Frontier

Bei LucasArts' Schwesterfirma LucasLearning ist zum neuen Kinofilm ein Lernspiel für Kids erschienen: In »Star Wars Episode 1: The Gungan Frontier« (in Deutschland über Ubi Soft vertrieben) müssen Sie im Auftrag der Regierung von Naboo einen nahegelegenen Mond kolonisieren.
Das Spiel erinnert ein wenig an Maxis' »SimPark«, ist aber durch mehr als 80 außerirdische Wesen und Pflanzen erheblich umfangreicher. Dazu können Sie im »Create-a-Critter«-Modus unzählige Eigenschöpfungen auf den Mond loslassen. Echte Computerspieler fühlen sich schnell unterfordert, Kinder werden jedoch bestens unterhalten.


Ihnen bleibt nichts erspart: Nervtöter Jar Jar Binks berät Sie bei der Ansiedlung der kleinen Racker.

Preview: Anstoss 3

Im Reich der Tore

Die Gegner treten hart, aber Ascaron will den Ball nicht abgeben: Um die Führung im Bereich Fußballmanager zu halten, wurden nicht nur die Spielszenen überarbeitet.



Die Begegnungen werden nicht nur dreidimensional dargestellt, sondern auch in Echtzeit simuliert.

Es gibt Straßennamen, die halten, was sie versprechen – so auch die Dieselstraße, in der die Macher von Deutschlands beliebtestem Fußballmanager in einem nüchternen Zweckbau residieren. Dies tut jedoch der Begeisterung keinen Abbruch, mit der die Projektmitarbeiter derzeit an der Fertigstellung des langerwarteten »Anstoss 3« werkeln. Stolz wurden uns die ersten Spielszenen vorgeführt, bei denen sich dank Motion-capturing lebensecht wirkende Spieler auf dem Rasen dreidimensionaler Stadien den Ball zuspielen. Ähnlich wie bei »Kurt« wird der Spielverlauf jetzt nicht mehr vorberechnet, sondern aufwendig simuliert. Beim Betrachten kam tatsächlich ein Hauch echter Stadionatmosphäre auf, der bei Kurt durch die schlichtere Präsentation etwas zu kurz kam.

Die zusammengenommen über eine Million Eigenschaftswerte der rund 20 000 enthaltenen Spieler sollen sich sichtbar auswirken und jeder Begegnung einen individuellen Touch verleihen. Natürlich ist es möglich, einzugreifen und den Spielverlauf mit Traineranweisungen zu verändern. Die Anzahl der Statistiken wurde auf den vielfachen Wunsch zahlreicher Anstoss-2-Käufer um 70 auf 200 aufgestockt, wodurch kein Ballkontakt unausgewertet bleibt. Generell wurden die Anregungen aus über 10 000 Briefen und E-Mails ideenreicher Anstoss-Fans durchforstet und, wo sinnvoll, umgesetzt. Unter anderem darf man sich voraussichtlich ausführlich dem Ausbau des Stadions und des Vereinsgeländes widmen und mit seinem Verein an die Börse gehen, wo auch mit den Aktien anderer Vereine spekuliert werden kann.



Das Taktikmenü bietet eine Vielzahl von Einstellungen.

Zurück in die Zukunft

Satte 40 Prozent der Käufer wünschten sich eine Wiederauferstehung des Managerbüros aus dem ersten Teil, daher will Ascaron es nun dem Spieler überlassen, ob er Anstoss 3 vom simulierten Schreibtisch aus oder direkter und somit schneller über die Menüleiste steuert. Zudem wird der Textmodus wieder eingeführt, durch den auch Spieler mit einem langsamen Pentium/90 in den Genuß spannender Partien kommen sollen. Zur Freude der Liebhaber des europäischen Fußballs werden nicht nur die beiden Bundesligen sowie die vier deutschen Regionalligen, sondern zusätzlich die ersten vier englischen Ligen und die ersten zwei Ligen Frankreichs, Italiens und Spaniens enthalten sein. Zudem sind Daten zu Holland, Portugal, Österreich, Schottland, der Schweiz und der Türkei vorhanden. Darüber hinaus lassen sich weitere Ligen nach eigenem Gusto gestalten sowie die Nationalmannschaft trainieren.

Viele Programmfunktionen werden erfahrenen Spielern zunächst vertraut vorkommen, da Anstoss 3 behutsam aus dem Vorgänger weiterentwickelt wurde. Bei näherer Betrachtung entdeckt man allerdings die zahlreichen Änderungen, Ergänzungen und Verbesserungen. So wurden die Terminplaner komplett überarbeitet, so daß Trainingslager beliebig lange und sogar während der laufenden Saison abgehalten werden können. Neu ist der vorgesehene Netzwerkmodus für bis zu vier Spieler, die gleichzeitig ihre Züge machen sollen. Da auch bei Anstoss 3 aus lizenzrechtlichen Gründen keine Originalnamen verwendet werden dürfen, kommt der umfangreiche Editor zum Einsatz, der in einer der nächsten Ausgaben vorab auf unserer Cover-CD zu finden sein wird. **(tw)**



Auf Wunsch bleibt die Kamera immer hart am Mann.

Anstoss 3 – Fakten

- **Hersteller:** Ascaron
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** • Echte Simulation der Spiele • 3D-Spielszenen • Netzwerkmodus

Verkehrsverbund am PC



Auch optisch werden Verkehrsflüsse dargestellt. (Der Verkehrsgigant)

Nächstes Produkt des Entwicklers JoWood wird voraussichtlich **Der Verkehrsgigant** sein. Hier sind Sie für den Personennahverkehr innerhalb und zwischen einigen Städten verantwortlich. Wahlweise geht es darum, einen tunlichst guten Job zu machen, was die Verkehrsplanung angeht, oder schlicht und ergreifend möglichst viel Geld zu scheffeln. So oder so müssen Sie dafür sorgen, daß Ihre Schäfchen nicht selber Auto fahren, sondern auf öffentliche Verkehrsmittel umsteigen. Dazu müssen diese natürlich erst einmal vorhanden sein und alle Stadtbezirke abdecken. Dabei sollten Sie beachten, daß am Samstag beispielsweise alle zum Fußballstadion pilgern, während in der Woche etwa die City ein beliebtes Ziel ist. (mash)

Der Verkehrsgigant – Fakten

▶ Hersteller:	Jo Wood/Infogrames
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	3. Quartal '99

KURZ NOTIERT

➔ Infogrames kündigt zwei neue Test-Drive-Spiele an: **Test Drive Cycles**, in welchem Sie Motorräder fahren, und **Test Drive Le Mans**.

➔ Entwickler Synetic wird bald einen Track-Editor für **N.I.C.E. 2** anbieten. Dieser wird sich voraussichtlich auf unserer nächsten Cover-CD befinden.

➔ Eidos gibt bekannt, die PC-Version von **Final Fantasy 8** in Europa und Asien zu vertreiben.

➔ **Nintendo** und **AMD** wollen bei der Entwicklung der nächsten Konsole des japanischen Herstellers eng zusammenarbeiten.

Dungeons & Dragons online

Erfolg macht sexy: Nachdem Bioware mit »Baldur's Gate« gezeigt hat, daß das Rollenspiel-Genre noch lange nicht tot ist, kommt nun **Neverwinter Nights**, ein Online-RPG. Projektleiter ist übrigens niemand anderes als Guido Henkel, der momentan außerdem noch an »Planescape Tornment« arbeitet. Wie letzteres ist auch Neverwinter Nights im »Forgotten Realms«-Szenario des Rollenspielsystems »Dungeons & Dragons« angesiedelt, genauer gesagt beginnt das Spiel an der nördlichen Schwertküste.

Neverwinter Nights – Fakten

▶ Hersteller:	Bioware/Interplay
▶ Genre:	Online-Rollenspiel
▶ Termin:	2000

Außer auf existierenden Servern (die übrigens Mogeleien durch einen ausgeklügelten Mechanismus verhindern sollen) können Sie auch selber ein Spiel eröffnen, beispielsweise ein witziges kleines Deathmatch. Zudem soll es einen Einspieler-Modus zum Üben geben. Das Programm wird gleichzeitig



Fump! Nicht nur der Einsatz von Magie wird mit schönen Lichteffekten belohnt. (Neverwinter Nights)

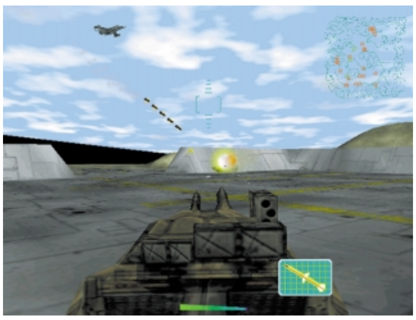


Welch angenehmer Besuch in unserer Hütte! Die Kameraperspektive kann gedreht und gezoomt werden. (Neverwinter Nights)

für den MacIntosh sowie die Betriebssysteme Windows und Linux entwickelt. Für die Grafikdarstellung bemühen die Entwickler die firmeneigene »Omen«-Engine, die auch bei »MDK 2« zum Einsatz kommen wird. (mash)

Zurück zum Golf

Auch Anfang des nächsten Jahrtausends gibt es Ärger am Persischen Golf. Ein nicht näher benannter, verrückter Diktator (Preisfrage: Wer könnte gemeint sein?) überzieht in **Gulf War: Operation Desert Hammer** den Mittleren Osten mit Chaos, Tod und Vernichtung und setzt zudem den internationalen Terrorismus in Gang. Als Kommandant des neuen M12-Kampfpanzers »Hammer« machen Sie sich also auf den Weg nach Bagdad, um dort all Ihre feinen Waffensysteme auszuprobieren. 18 Level gilt es zu überstehen, bevor die Bedrohung abgewendet ist. Dazu benutzen Sie außer Ihrer Kanone auch verbündete Hubschrauber und Stealth Fighter sowie Raketenwerfer und Brandbomben. Durch die einfache Bedienung und das Konzentrieren auf die Grafik soll sich das Spiel weniger an Panzersimulanten, sondern eher an den Action-Freund wenden. Noch vor Weihnachten werden Sie vermutlich an Bord Platz nehmen dürfen. (mash)



Aufpassen, Attacke von oben! Flieger sind naturgemäß eine große Bedrohung. (Gulf War: Operation Desert Hammer)



Natürlich finden sich auch Level in der Wüste. Hier müssen Sie ebenfalls mit Luftangriffen rechnen. (Gulf War: Operation Desert Hammer)

Gulf War – Fakten

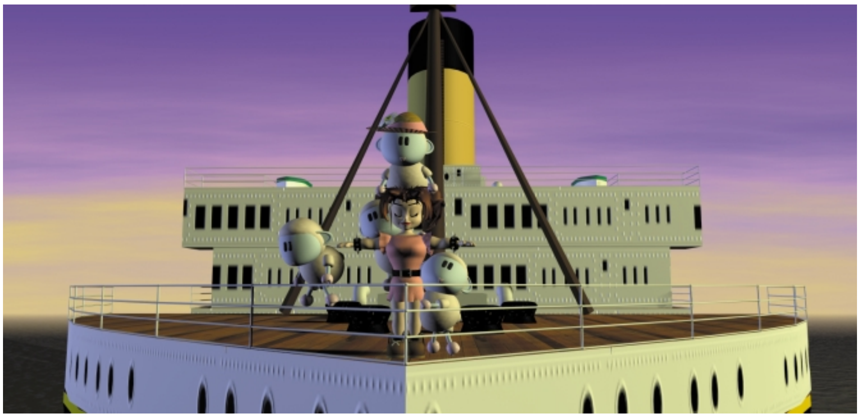
▶ Hersteller:	3DO/Ubi Soft
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Oktober '99

Einmal Schafhirt sein ...

... können Sie in Empires im November erscheinenden Spiel »Sheep«. Pro Level müssen mindestens fünf Schafe lebend zum Ausgang gebracht werden. Vier verschiedene Schafhirten kommen mit ebenso vielen unterschiedlichen Schafsorten nicht immer gleich gut zurecht. Die eigentlichen Stars sind jedenfalls die natürlichen Rasenmäher, die auf mannigfaltige Weise das Zeitliche segnen.

Zu den wolligen Zeitgenossen, die übrigens teils auf Heavy-Metal-Musik stehen und gerne headbangen, ist nun Ihr Einfallsreichtum gefragt. Zeichnen oder malen Sie für uns einen Schaf-Comic-Strip, bestehend aus fünf Bildern mit oder ohne Text.

Die fünf besten Cartoons werden von Empire Interactive ausgesucht und auf ihrer Website www.empire.com sowie in der Anleitung von Sheep veröffentlicht. Senden Sie Ihre künstlerische Meisterleistung an:



Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Sheep
Gruber Straße 46a
85586 Poing



Natürlich gibt es etwas zu gewinnen:

1. Preis	**1 Woche Schottland für zwei Personen**
2. Preis	**1 Empire-Softwarepaket im Wert von 500 Mark**
3. Preis	**1 Empire-Softwarepaket im Wert von 250 Mark**
4. – 50. Preis	**jeweils 1 Sheep-T-Shirt**

Einsendeschluß ist der **31.10.99**. Bitte geben Sie Ihr Alter an, denn bei Gewinnern unter 18 Jahren benötigen wir das schriftliche Einverständnis der Erziehungsberechtigten. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, Mitarbeiter der Firmen Empire Interactive, Koch Media und der Future Verlag GmbH dürfen nicht teilnehmen.

Rumble in the Bronx



Mancher Konflikt läßt sich nur durch bleihaltige Argumente lösen. (Oni)

Bungie Software (»Myth«, »Myth 2«) verfrachtet Sie in die Rolle von Konoko, einem Spezialagenten, der eine gigantische Verbrecherorganisation infiltrieren will. **Oni** spielt im Jahre 2032 und wird von Anime-Klassikern wie »Ghost in the Shell« inspiriert. Die von den Programmierern von Grund auf selbst entwickelte Grafik-Engine des Action-Adventures ermöglicht angeblich sehr große Räumlichkeiten. Neben verschiedenen Waffen setzen Sie auch Hände und Füße ein, um den Schergen der Unterwelt Herr zu werden. Sie dürfen sich natürlich auch unauffällig an ihnen vorbeischleichen. Dabei stehen Ihnen einige Charaktere wie Ihr Chef oder ein Roboter mit Rat und Tat hilfreich zur Seite. **(mash)**



Oni – Fakten

▶ Hersteller:	Bungie Software
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	4. Quartal '99

Neue Hoffnung



Feindliche Kampfgleiter greifen die Basis an! Alle Einheiten werden komplett aus Polygonen dargestellt. (Thandor)

Nach dem mäßigen »Land der Hoffnung« will innonics nun mit dem Echtzeit-Strategietitel **Thandor** im Genre Fuß fassen. Die Karte ist frei dreh- und zoombar, alle Auflösungen Ihrer Grafikkarte sollen unterstützt werden. Die Einheiten werden aus zwei verschiedenen Bauteilen zusammengesetzt – dem Fahrgestell und dem Aufbau mit den Waffen. Auf diese Weise lassen sich, sobald Sie schwerere Panzer bauen können, unterschiedliche Kanonen wie Flammenwerfer oder Artilleriegeschütze aufsetzen. Echt dreidimensionale Karten ermöglichen das Überschießen von Bergen, Krater erschweren das Vorwärtskommen, ebenso Steigungen. Diplomatie spielt eine gewichtige Rolle, gleichfalls die Ressourcenverwaltung; die Designer wollen erreichen, daß keine Massenschlachten stattfinden, sondern die Spieler sich auf Forschung und qualitativ hervorragende Einheiten konzentrieren. In einer der nächsten Ausgaben berichten wir, wie den deutschen Programmierern das gelungen ist. **(mash)**

Thandor – Fakten

▶ Hersteller:	Innonics
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	Oktober '99

Aktuell

Europress schlägt zurück



Man wird nicht nur durch einen Beifahrer, sondern auch per schicker Übersichtskarte (rechts unten) auf den Streckenverlauf vorbereitet. (Rally Championship)

Europress hatte trotz jahrelanger Rally-Erfahrung (»Rally Racing 97, International Rally Championship«) niemals einen großen Erfolg landen können. Das soll nun alles anders werden. Vieles wurde direkt vom Konkurrenten »Colin McRae Rally« übernommen: So fahren Sie nun auch hier allein im Kampf gegen die Uhr, nur an gewissen Etappenpunkten wird kurz die Zwischenzeit gestoppt. Das Gelände abseits der Strecke kann ebenfalls befahren werden, eine unsichtbare Barriere am Rand der Strecke existiert nicht mehr.

Besser als beim Codemasters-Rennspiel soll die Grafik werden. Außerdem gibt es mehr Wagen (mindestens 16 Stück in drei verschiedenen Klassen) und einen ausgeprägten Mechanikerpart. **(uh)**

Rally – Fakten

▶ Hersteller:	Europress/Ubi Soft
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	September '99

Im Fokus



Mit dem Ford Focus über Stock und Stein. (Colin McRae Rally 2)

Codemasters bastelt gerade an **Colin McRae Rally 2**, dem Nachfolger zur aktuellen PC-Rally-Referenz. Erste sichtbare Neuerung: Colin McRae fährt jetzt wie in der Realität einen Ford Focus. Doch auch andere Neuerungen gibt es: So soll das Fahrmodell weitaus realistischer ausfallen als im Vorgänger, dort fließen beispielsweise Telemetriedaten von Ford ein. Die Fahrzeuge können beschädigt werden, was direkten Einfluß auf das Fahrverhalten hat. Während der Fahrt kann sich das Wetter verschlechtern, was jedoch hauptsächlich ein optischer Effekt sein soll. Die Grafik wird hohe Auflösungen und 32-Bit-Texturen unterstützen, um das ganze Geschehen netter darzustellen als bei »Colin McRae«, dessen Optik eher durchschnittlich war. Rally-Piloten sollten sich im April des nächsten Jahres also nicht allzu viel vornehmen. **(mash)**

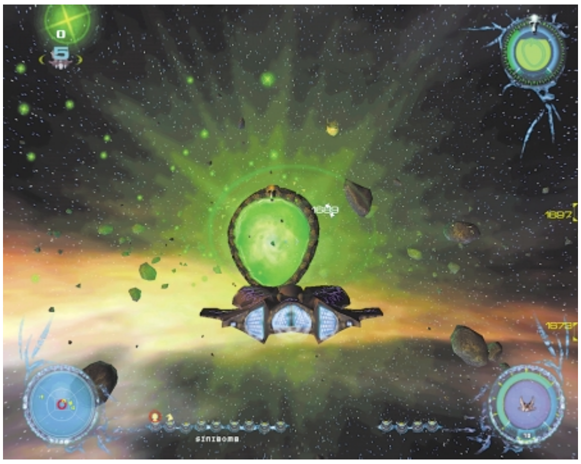
Colin McRae Rally 2 – Fakten

▶ Hersteller:	Codemasters
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	April 2000

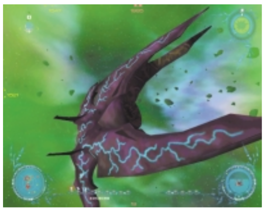
Gefahr im All

Als ob die Menschheit nicht schon genug Probleme mit sich selbst hätte. Eine äußerst übel gesonnene Sorte von Außerirdischen werkelt gerade in einem Paralleluniversum an einer biomechanischen Waffe, dem **Sinistar**. Sobald die fertig ist, bricht das Chaos aus, wird die Menschheit vernichtet und so weiter und so fort. Die Rettung der Zivilisation, so wie wir sie kennen, liegt nicht etwa in Händen der Regierung, die Horden von Raumschiffen losschicken würde – nein, nein, Sie merken schon, Sie haben das große Los gezogen: Sie werden allein in Ihrem Raumgleiter die Dimensionen durchstoßen und im Alleingang alle Aliens vernichten.

Ihr schickes Schiff sehen Sie dabei entweder von innen oder aus Sicht der dritten Person. In jedem der 24 Level befindet sich ein Sprungtor, durch das der jeweilige Endgegner kommen wird. Das können Sie nicht verhindern, aber verzögern, indem Sie die Schiffe der Extraterrestrischen in die Luft beziehungsweise ins All jagen. Ist aber der Energiebalken in der rechten oberen Ecke des Bildschirms voll, gibt es kein Entrinnen und Sie müssen sich dem Levelboss stellen. Erst wenn dieser vernichtet ist, geht es weiter. Ein Haufen Waffen steht Ihnen zur Verfügung, die nicht nur durchschlagende Wirkung haben, sondern auch sehr schick aussehen. Überhaupt ist Sinistar: Unleashed ein Actiontitel in alter Tradition mit schnellem Spielverlauf, viel abzuschießen und gutem Reflextraining. Eine Testversion wird in einer der nächsten Ausgaben in unserem Redaktions-Universum materialisieren. **(mash)**



Durch diese hohle Gasse muß er kommen: Das grüne Rund ist das Sprungtor, durch das der Endgegner schreitet. (Sinistar: Unleashed)



Normalerweise sehen Sie Ihr Schiff aus Sicht der dritten oder ersten Person, doch eine frei drehbare Kameraansicht steht ebenfalls zur Verfügung. (Sinistar: Unleashed)



Ohgottohgott, da ist er auch schon! Die Bosse sind für gewöhnlich irgendwelchen fiesen Insekten nachempfunden. (Sinistar: Unleashed)

Sinistar – Fakten

▶ Hersteller:	Game FX/THQ
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	3. Quartal '99

Es fliegt was in der Luft





Auch deutsche Kampfflieger können Sie übernehmen. Grafisch macht das Spiel schon jetzt einen sehr guten Eindruck. (B-17 – The Mighty Eighth)

Oh-oh, da kommen wir der Erde mit unserem schweren Bomber wohl ein bißchen nahe. (B-17 – The Mighty Eighth)

Sieben Jahre hat es gedauert, bis »B-17 Flying Fortress« einen Nachfolger findet. In **B-17 – The Mighty Eighth** steuern Sie nicht nur den gleichnamigen Bomber, sondern auf Wunsch auch dessen Geleitschutz, bestehend etwa aus P-38 Lightning oder P-51 Mustang. Auf deutscher Seite können Sie ebenfalls antreten, denn Nazi-Deutschland ist das Einsatzgebiet. Mit der Me-109, der Fw-190 sowie dem Düsenjäger Me-262 versuchen Sie, die Alliierten daran zu hindern, ihre tödliche Fracht abzuladen. Sogar das Raketenflugzeug Me-163 steht im Hangar.

An der Kampagne nehmen Sie jedoch nur auf Seiten der USAF teil. Einmal dürfen Sie als einzelne B-17-Besatzung fliegen, oder Sie übernehmen den Stuhl des Staffelkommandanten und legen Flugrouten und Ziele fest. Hierbei ist zu beachten, daß der kürzeste Weg oft auch der gefährlichste ist, das Umfliegen aller Flak-Stellungen zwar sicherer sein mag, aber auch mehr Sprit verbraucht und die Bombenzuladung verringert.

Wichtiger Bestandteil ist natürlich die Crew, deren zehn Positionen Sie alle übernehmen können. Mit der Zeit gewinnt die Besatzung an Erfahrung und wird besser, weswegen Sie auf Ihre Schäfchen besonders acht geben sollten. Alle Geschehnisse an Bord werden übrigens sehr schön durch Motion-capture-Animationen dargestellt. **(mash)**

The Mighty Eight – Fakten

▶ Hersteller:	Wayward Design/Hasbro Inter.
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	November '99

Untote auf Abwegen



Die 16-Bit-Grafik, die 3D-Charaktere mit Schattenanimation und die handgemalten Umgebungen sollen eine gruselige Atmosphäre erzeugen. (Revenant)

Seit nunmehr zwei Jahren werkeln die Entwickler von Cinematix an ihrem Action-Rollenspiel **Revenant**. Sie steuern den Helden Locke d`Averam aus der dritten Person. Ort der Handlung ist die trostlose und düstere Insel Ahkuilon, die sich durch Machtmißbrauch in ferner Vergangenheit in einen unmenschlichen Ort verwandelt hat. Hier versuchen Sie, die entführte Tochter des Fürsten Tendrik aus den Klauen eines seiner beiden Widersacher zu befreien. Für deren Rettung ist der Held, der eigentlich schon seit 10 000 Jahren tot ist, noch einmal zum Leben erweckt worden. Als Revenant, ein zwar lebender Krieger, der jedoch keine Seele oder Gefühle besitzt, begegnen Ihnen in den verschiedenen Leveln wie Wald, Schloß, Dungeon oder Ruinen über 50 Non-Player-Charaktere. Mit einem umfangreichen Waffenarsenal und Zaubersprüchen versuchen Sie, allerlei zwielichtigen Wesen nach dem Leben zu trachten. An der Intelligenz der Gegner hat Cinematix, ebenso wie an der Kampftechnik , lange gefeilt. Sie können zwischen vier Kampfmodi wählen: Waffen, nur die bloße Faust als Waffe, das Bogenduell oder ein Angriff aus dem Hinterhalt. Zudem führt Locke eine Vielzahl an Kampfbewegungen und Angriffskombinationen aus. Während Sie die unterschiedlichen Quests lösen, gewinnt der vorübergehend wieder Lebendige in gewohnter Rollenspiel-Manier an Erfahrung, Fähigkeiten und Stärke. Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Recken entweder mit vereinten Kräften die Gefahren überwinden oder im Deathmatch jeder gegen jeden ihres Weges ziehen. Für lang anhaltende Motivation sorgt ein Editor, mit dem Sie auf Wunsch Ihre eigene Spielewelt erschaffen. **(nr/mash)**

Revenant – Fakten

▶ Hersteller:	Cinematix/Eidos
▶ Genre:	Action-Rollenspiel
▶ Termin:	3. Quartal '99

Aktuell

10 000 Jahre unter dem Meer

Mit netten Renderanimationen werden wichtige Dinge in Atlans Geschichte unterlegt. (Atlan Zeitabenteuer)



Warum Atlantis unterging und welchen Einfluß Außerirdische auf die Menschheitsentwicklung hatten, verrät Ihnen die CD-ROM **Atlan Zeitabenteuer**. Nein, es handelt sich hier nicht um ein Machwerk Erich von Dänikens, sondern um eine der bekanntesten Romanfiguren aus dem Perry-Rhodan-Universum, nämlich den Arkoniden Atlan. Dieser harrte zehntausend Jahre in einer Kuppel auf dem Meeresgrund aus und nahm so manchen Einfluß auf die Geschicke der Menschheit, um sie ins Raumfahrtzeitalter zu bringen. Auf der CD befinden sich nun ein Haufen Informationen zu einzelnen Episoden, die teils durch Renderanimationen und Sprachausgabe illustriert werden, teils aber auch nur als Text vorliegen. Außer PR-geschichtlichen Dingen erfahren Sie auch eine Menge Dinge über Rico, Atlans Computer in der Unterwasser-Kuppel und die gut getarnten Waffen, da Atlan ja in den letzten Jahrtausenden (8000 v. Chr. bis 2040 n.Chr.) seine technologische Überlegenheit nicht offenbaren durfte. Atlan-Spezialist und Autor Rainer Castor arbeitete an der Erstellung des Lexikons mit, in dem sich übrigens auch ein kleines Ratespiel befindet. Für Neulinge vielleicht nicht gerade der optimale Einstieg, doch PR-Fans werden ihre Freude daran haben. **(mash)**

Atlan Zeitabenteuer – Fakten

▶ Hersteller:	Megasystem
▶ Genre:	Multimedia-Lexikon
▶ Preis:	50 Mark

Release-Liste

Black & White



Colin McRae Rally 2



Diablo 2



Panzer General 4



Tomb Raider 4



Verkehrsgigant



Aktuelle Erscheinungstermine

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Abomination	Hothouse/Eidos	Strategie	September '99
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	September '99
Age of Wonders	Epic Games	Strategie	4. Quartal '99
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal '00
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	2. Quartal '00
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Rollenspiel	4. Quartal '99
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal '00
Catan: Die erste Insel	Funatics/Ravensburger	Strategie	Oktober '99
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April '00
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Creatures 3	Mindscape/TLC	Simulation	Dezember '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	September '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Deus Ex	Ion Storm	Rollenspiel	1. Quartal '00
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	4. Quartal '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	September '99
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	September '99
Evolva	Virgin Interactive/Interplay	Action	4. Quartal '99
FIFA 2000	EA Sports	Sport	3. Quartal '99
Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	September '99
Giants	Interplay	Action	Oktober ' 99
Gorky 17	Topware	Rollenspiel	Dezember '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	1. Quartal '00
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	November '99
Grand Theft Auto 2	DMA Design	Action	Oktober '99
Half-Life: Opposing Force	Valve	Action	Oktober '99
Homeworld	Yosemite/Havas Interactive	Strategie	Sept/Okt '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	November '99
Interstate '82	Activision	Action	1. Quartal '00
LeMans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	3. Quartal '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal '00
Max Payne	3D Realms	Action	1. Quartal '00
Messiah	Shiny/Interplay	Action	4. Quartal '99
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Nocturne	Terminal Reality	Action-Adventure	Oktober '99
Omikron	Eidos	Action-Adventure	Oktober '99
Panzer General 4	SSI/TLC	Strategie	September '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	September '99
Pharao	Impressions/ Havas Interactive	Strategie	November '99
Phoenix	Team 17/Hasbro Interactive	Action	September '99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Action-Adventure	September '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	4. Quartal '99
Rayman 2	Ubi Soft	Jump-and-run	Oktober '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	September '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	September '99
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Strategie	Dezember '99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	3. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Star Trek Voyager: Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal '00
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Sword&Sorcery	Westwood	Rollenspiel	3. Quartal '99
Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts	Wirtschaft	4. Quartal '99
Tomb Raider 4	Core Design/Eidos	Action-Adventure	November '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	Oktober '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	1. Quartal '00
Verkehrsgigant, Der	JoWood/Infogrames	Wirtschaftssimulation	3.Quartal '99
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Action-Strategie	Oktober '99

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

Die PC Player Gruft



Es stand in PC Player 10/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Jetzt mit CD

Vor fünf Jahren war es soweit: Nach den drei »CD Player«-Versuchsballons starteten wir mit einer neuen Geschmacksrichtung: Neben der normalen **PC Player** für sieben Märker gab es ab sofort eine neue Variante **für 19,50 Mark.** Für den zugegebenermaßen stolzen Preis fanden sich auf der CD 18 spielbare Demos, noch mal so viele nicht-interaktive Präsentationen sowie Patches, Treiber und den Daten- beziehungsweise zwei Test-Player. Nummer eins befaßte sich mit »TIE Fighter«, Numero due fühlte den damals populären Wavetable-Zusatzkarten für die Soundblaster auf den Zahn. »Starkiller Digital« erfreute alle Fans des Anarcho-Helden.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

System Shock (von 100 Punkten)	89
PGA Tour Golf 486	84
Battle Bugs	83
Falcon Gold (CD)	79
Lode Runner – The legend returns	79



System Shock

Vor fünf Jahren ...

... erschien das legendäre Action-Adventure »**System Shock**«;
... lästerte **Terry Pratchett** im »Discworld«-Interview über Iron Maiden;
... startete Pizza Hut in den USA den ersten **Pizza-by-Mail**-Versuch;
... verschwand **Doom** aus den öffentlichen Regalen.

Wem die Stunde schlägt

In Medford, Oregon fühlte Roland Austinat den Trilobyte-Mannen auf den Zahn: »**The 11th Hour**«, der Nachfolger zum CD-ROM-Renner »The 7th Guest«, stand in den Startlöchern. Doch nach diesem Titel sollte kein Spiel von Trilobyte mehr erscheinen: Die Arbeiten an »Extreme Warfare« für Red Orb wurden abgebrochen Firmenchef Graeme Devine schafft nun für **id Software**. Aus den von Regisseur David Wheeler angekündigten drei neuen Titeln läßt sich mit etwas Fantasie »Tender Loving Care« herauslesen. Der Psycho-Thriller erschien jedoch schon bei Wheelers neuer Firma Aftermath Media – passender Name. **(ra)**



Macht das Internet Radio und Fernsehen überflüssig? Können Sie virtuell in einem verrückten Taxi in Colorado mitfahren? Und was ist das Gubbenmoser-Phänomen?

Taxi Driver

So etwas gibt es nur in Amerika: ein Taxi mit fünf Laserprojektoren, Schwarzlicht- und Stroboskop-Anlage, einer Spiegelkugel aus den 70ern, 15 Bühnenscheinwerfern und einer Trockeneiskanone. Erwähnten wir die 900-Watt-Musikanlage? Das digitale Klavier, Schlagzeug und eine Flöte? Kein Witz: Jon Barnes fährt mit diesem Monster Normalos und Berühmte in Aspen, Colorado, durch die Gegend. Und das schon seit ein paar Tagen: Das '78er Checker Cab hat knappe 430 000 Meilen, rund 690 000 Kilometer auf dem Tacho. Neben den Instrumenten, die John während der Fahrt selbst spielt, ist im Innenraum noch ein Laptop mit diversen Digitalkameras und Druckern installiert. Und über seine Homepage **The Ultimate Taxi** können Sie das Wageninnere per Webcam bestaunen. Also: Schnell mit dem schrillen Vogel in Kontakt treten und schon mal eine Fahrt für den nächsten Skiurlaub buchen. Im Davos der USA treffen Sie dann bestimmt auch einen der früheren Fahrgäste: Clint Eastwood, Kevin Costner oder der deutsche Gummibär Thomas Gottschalk saßen alle schon mal in den Polstern des Ultimate Taxi.

http://www.ultimatetaxi.com







Ob Promis oder Menschen wie Du und ich – Jon Barnes fährt sie alle. (Ultimate Taxi)

Internet killed the Radio Star

Radio ist ja schön und gut, doch wenn ein singender Androide namens Cher die neuesten Gassenhauer aus dem Lautsprecher plärrt, wechselt der besorgte Hörer den Sender deutlich schneller als die SPD ihre Finanzminister. Die Rettung: **Imagine Radio**. Aus einer Fülle von Musikstilen wie Jazz, Drum 'n Bass oder 80s wählen Sie Ihre Lieblinge aus, die dann kostenlos im Hintergrund ertönen. Eine Feintuning-Seite hilft, wenn Sie beispielsweise Cher überhaupt nicht leiden können. Auf Wunsch verrät Ihnen Imagine Radio mehr über die jeweiligen Interpreten oder schickt Sie zum Kauf der CD in den Online-Laden CDNow. Und das schönste: Auf Knopfdruck springt die Wiedergabe zum nächsten Titel – versuchen Sie das mal mit dem Radio daheim.

http://www.imagineradio.com





Radio mit Vorspulknopf – und Sie bestimmen, wie oft welcher Interpret singt. (Imagine Radio)

Gut gelacht

Zur letzten Ausgabe erreichte uns ein Brief von Christine Knarr, einem Mitglied der **Knarr-Familie**. Hat aber rein gar nichts mit Tütensuppen zu tun, Christine schreibt zur Zeit an ihrer Examensarbeit namens »Maskuline Delusionen im technischen Alltag und implizierte chronifizierende emanzipatorische Effekte (basierend auf dem Gubbenmoser-Phänomen)«. Ihr fiel am Mauszeiger mit seiner »von schräg rechts unten nach links oben gerichteten Form unmittelbar dessen wahre Bedeutung als Phallussymbol bzw. als Symbol des männlichen Geschlechts und damit geradezu eine Manifestation der männlichen Herabsetzung des weiblichen Geschlechtes in unserer von Technologie geprägten Umwelt« auf. Weiter: »Der Vorgang des Anklickens von Icons und Menüs ist in Wahrheit nichts anderes als ein stets repetierender, lustvoll vollzogener, nachgespielter Geschlechtsakt aus männlicher Perspektive!« Fanden wir sehr schräg. Ihr Leserbriefonkel stieß prustend ein »Das kann doch nicht ernst gemeint sein!« hervor, die Kollegen meinten »Rein damit«, der Brief landete auf der Mailbox-Seite. Bis zu dem Zeitpunkt, da uns die Mädels und Jungs der Knarr-Familie über die wahre Natur der Sache informierten. Auf der eigenen Homepage finden sich noch viele andere verrückte Briefe, Motto »Bei Firmen nachgefragt, Promis auf den Zahn gefühlt«. Sehr empfehlenswert – und unsere moderate Antwort (Tenor »Laß die Leser lästern«) können Sie dort auch bestaunen.

http://knarr.germany.net



Knarr – lachen mit Lust und Laune. (Die Knarr-Familie)

Urlaubszeit, Fernsehzeit

Was wäre ein Urlaub am Ballermann 6 ohne die tägliche Tagesschau aus deutschen Landen? Eben, gar nichts. Die kommt bekanntlich immer um 20 Uhr, doch wissen Sie, wann in Spanien »Bonanza« läuft? Na? Also gut, um 12:30 Uhr auf TV3 – aber schauen Sie beim nächsten Mal besser gleich bei **EuroTV** nach, ok?

Übrigens: In der nächsten Ausgabe macht das Surfbrett Pause: Urlaubsbedingt lesen wir uns erst in zwei Ausgaben wieder. Schauen Sie zwischendurch doch einfach mal bei **www.pcplayer.de** vorbei – unser Webmaster Oskar sammelt jede Woche neue, interessante Links rund um die Spieleszene. **(ra)**

http://www.eurotv.com



EuroTV – wann läuft Melrose Place in Spanien?

Bug-Report

Da reibt sich der Spielehersteller die Hände: Der Titel ist zwar noch gar nicht fertig und auch voller Fehler. Aber dank Werbung verkauft er sich wie die Hölle. Von besonders dreisten Kandidaten berichten wir hier.

Outcast

Dieser Titel erregte bereits im letzten Monat unseren Unwillen. Diesmal erreichten uns alarmierende Nachrichten von einem besonders fatalen Fehler:



Hier hat Outcast wirklich zugelangt: Eine einzige falsche Aktion zu Beginn des Spiels macht es zum Schluß unlösbar.

Denn eine einzige falsche Aktion zu Beginn des Spiels scheint dieses unlösbar zu machen – erquickenderweise fällt einem das aber erst nach rund 50 bis 60 Stunden Spielzeit auf. Und zwar fährt man zu Beginn des Spiels auf eine Insel, wo der Jäger »Oru« wohnt, und bekommt von diesem den Auftrag, seine Waffe zu finden. Spricht man nicht mit dem Jäger und fährt mit dem Fährmann wieder zurück, geht das Spiel später nicht mehr weiter – der Fährmann läßt sich dann schlichtweg nicht zu einer zweiten Überfahrt überreden. Wir bitten um einen Patch, der das Problem löst.

Eine weitere Nachricht erreichte uns, daß das Spiel ebenfalls eine gelöste Aufgabe nicht erkennt. Alle vier »Fandazma-Reliquien« sind zwar im Gepäck, der Auftrag leuchtet aber nach wie vor im Notebook. Kleine Nebenbemerkung: Schick übrigens, daß auf der Infogrames-Homepage (www.infogrames.com) allerlei Schnickschnack, Firmenpräsentationen und kapazitätsfressende Animationen zu finden sind, aber echte Foren, Infos zu den Spielen oder Patches irgendwie fehlen. Zum Glück gibt es speziell für Outcast eine eigene Web-Site (http://outcast.infogrames.de/) und die inhaltlich ergiebige deutsche Infogrames-Site.

Patch: www.infogrames.de

Dungeon Keeper 2

Nachdem wir das Spiel schon in der letzten Ausgabe unter der Lupe hatten, ereilte uns diesen Monat der Bericht eines verzweifelten Dungeon-Fürsten. So crasht das Spiel in Level neun. Pikanter Nebeneffekt: Wenn man das Spiel per »DKII.exe -nosound« startet, läuft es zwar, bleibt aber dann nach dem Beenden der Mission hängen. Da die verwendete »Sound Blaster Live« eigentlich sonst keine Zicken macht und es auch sehr merkwürdig ist, daß ausgerechnet mitten im Spiel und nicht sofort ein Fehler auftritt, vermuten wir den Schwarzen Peter beim Spiel. Unser dringender Wunsch: Bitte nachbessern!

Mankind

Ein Hinweis auf eine fehlerhafte Charakter-Registrierung bei dem Online-Spiel »Mankind« lies uns kurz einmal auf die Web-Site blicken. Und siehe da: Beim Stand vom 16. August war die Charakter-Registrierung erst einmal nicht möglich. Da hat wohl ein Webmaster das Problem erkannt und das Ganze flugs komplett unterbunden. Mit dem Erscheinen dieses Heftes dürfte dieses Feature aber wieder freigeschaltet sein.

URL: www.mankind.net

Need for Speed 4

Das letzte Mal berichteten wir von Problemen, wenn Sie »Need for Speed 4« auf einem PC mit mehreren CD-ROM-Laufwerken installieren. Ein lieber Leser schickte uns einen Tip, wie man mit etwas Handarbeit in der Windows-»Registry« das Ganze löst (ein herzliches Dankeschön von hier aus an Marc Dirrichs): Unter »HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/ElectronicArts/NFS« sucht man den Schlüssel, unter dem das Installations-Laufwerk verzeichnet ist. Dort ändert man einfach den Laufwerksbuchstaben, und fertig ist die Laube. Laut Marc funktioniert das auch bei allen anderen Electronic-Arts-Spielen.

Angesichts einer so einfachen Lösung können wir uns den Kommentar nicht verkneifen, warum Electronic Arts nicht schon längst ein kleines Patch-Programm programmiert hat, das genau das erledigt? Wie man die Registry programmiert, soll gerüchteweise sogar tatsächlich in den Windows-Entwicklerdokumentationen von Microsoft erklärt sein.



Wer sich Fummeleien in der Registry von Windows zutraut, löst das CD-Problem von »Need for Speed 4« selber.

Baldur's Gate

Kleiner Fehler, große Wirkung: An einigen Stellen des Spiels lauern mehrere Gegner. Wenn man diese nun nicht gleich erledigt, sondern das Spiel verläßt und neu startet, sind beim nächsten Besuch noch mehr Gegner anwesend. Dieses Spielchen wiederholt sich so lange, bis man auch beim besten Willen keine Chance mehr gegen die Übermacht hat. Auch hier wäre ein Patch wirklich nett.

(hf)

Erfahrungen teilen und Frust ablassen ...

Mitgeteiltes Leid ist halbes Leid: Wenn Ihnen nach längerer Beschäftigung mit einem Titel Bugs auffallen, dann freuen wir uns über eine Nachricht von Ihnen. Bei offensichtlichen Fehlern werden wir uns mit den Herstellern in Verbindung setzen und gegebenenfalls auf dieser Seite darüber berichten. Besonders interessant sind natürlich Probleme mit aktuellen Spielen. Unsere Anschrift:
Future Verlag, Redaktion PC Player,
Stichwort: Bug Report,
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
E-Mail: bugreport@pcplayer.de

NACHSPIEL





Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gern geworden wären.

Kurzbeschreibung

Ihre Truppe professioneller Söldner hätte rein theoretisch kein Problem, der skrupellosen Deidranna beim Ausbeuten des Zwergstaats Arulco zu helfen – in der Praxis kämpfen Sie aber gegen die Diktatorin. Sie begleiten Ihre Leute durch anspruchsvolle Rundengefechte, befreien Stadt um Stadt, kümmern sich nebenbei um wirtschaftliche Belange (stimmt die Kasse?), checken das Internet nach Söldnerinfos und achten wie in einem Rollenspiel auf verbesserte Charakterwerte für Ihre Leute.

Tester-Meinung

Thomas Werner (fünf Sterne) war angetan: Für extrem gelungen hält er die drei Programmebenen Rundenkampf, Internet und Strategiekarte, mit denen der gewaltige Wust an Informationen und Spieltiefe ideal bewältigt wird. Hau-drauf-Naturen wurden aber gewarnt: Nur mit Geduld und klarem Kopf kann man in diesem Spiel obsiegen. Udo Hoffmanns Begeisterung dagegen kannte gleich überhaupt keine Grenzen – für ihn war der perfekte Mix aus Strategie, Taktik und Rollenspiel schlichtweg das Spiel des Jahres. Von daher abermals fünf Sterne sowie als Endwertung 87%.

Hersteller

Die sehr schüchterne PR-Managerin Esther Manga gab uns zwar kein Photo, aber immerhin Auskunft: Bei Topware ist man zufrieden. Die drohende Insolvenz des Herstellers Sir Tech hat die Veröffentlichung zwar um ein halbes Jahr verschoben und damit sicherlich potentielle Kunden verärgert, dennoch wurden bis heute über 100 000 Exemplare verkauft. Stolz ist Frau Manga auf die sehr gute und aufwendige Synchronisation, mit der selbst die meisten Hardcore-Fans (Kenner des ersten Teils) zufriedengestellt werden konnten. Eine weitere Zusammenarbeit mit Sir Tech für eventuelle Zusatz-CDs oder ähnliches wird angestrebt.

CHART-ERFOLGE

Nur ganz wenigen Programmen gelingt es, zwei Monate in Folge Platz eins der Verkaufscharts zu belegen.

April 1999	Platz 1
Mai 1999	Platz 1
Juni 1999	Platz 9
Juli 1999	Platz 14

Händler

Tom Maier vom Spielwarengeschäft »PC Fun« strich sich mit Wohlbehagen übers Bäuchlein: JA 2 ist dieses Jahr eindeutig unter den zehn bestverkauften Spielen Deutschlands. Gründe sieht er in mangelnder Konkurrenz und hoher Produktqualität: »Das Command & Conquer der rundenbasierten Strategiespiele«. Der Bug, der auf manchen Rechnern eine Installation zunächst erschwerte, wurde schnell behoben. Auch vorher beschwerte sich niemand; es handelt sich um ein typisches Expertenspiel, das viel von gewieften Kunden gekauft wird, die solche Probleme schon kennen und in Ruhe auf den Patch warten. Von daher könne man Testberichte wie den der Computer-Bild, die ein glattes »Mangelhaft« vergab, nicht ernst nehmen.

LESER-CHARTS

Nach anfänglichem Zögern ist inzwischen nur noch »Half-Life« beliebter als unser Söldner-Epos.

Mai 1999	Platz 10
Juni 1999	Platz 2
Juli 1999	Platz 2

Leser

Relativ zahlreiche Leserbeiträge verdeutlichen den Stellenwert des Programms; der anspruchsvolle Robert Amsler, der »Alpha Centauri« noch boykottierte, war diesmal restlos zufrieden: »Was soll ich noch groß sagen: Vor allem die Grafik und zusätzliche Komplexität im Vergleich zum Vorgänger fällt positiv auf.« Stephen Dietl (E-Mail) schickte uns eine ellenlange Auflistung aller Vor- und Nachteile, kam aber zu dem Fazit: »Ich hatte seit Jahren kein Spiel mehr, welches ich vier Wochen lang ohne Motivationsabbruch gespielt habe. Zu keinem anderen Titel wünsche ich mir eine Fortsetzung sehnlicher.« Jan Kuphal (E-Mail) aber warnt: »Das Programm hat einen starken Suchteffekt. Wer nicht über ausreichend Zeit verfügt, sollte es besser beiseite legen.«

(uh)

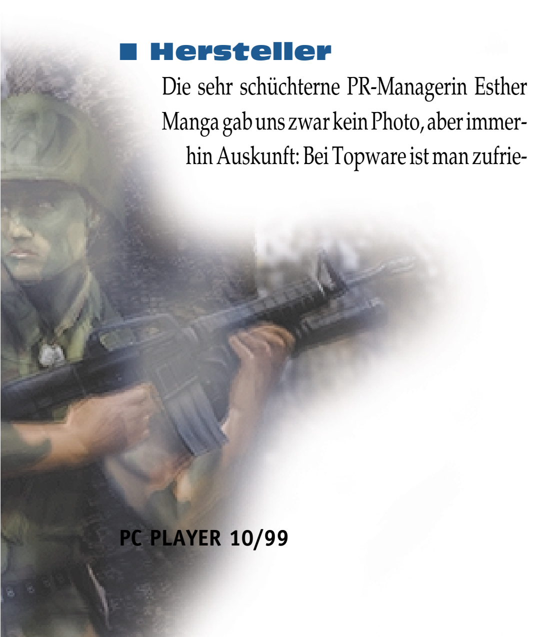




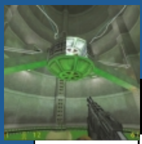
Jagged Alliance 2 - Steckbrief

Hersteller:	Sir Tech/Topware
Genre:	Strategiespiel
Test in Ausgabe:	6/99

Gesamtwertung: 87



SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20 PC Player

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Half Life (deutsch)** Sierra/Havas Interactive
2	(2)	**Jagged Alliance 2** Topware Interactive
3	(3)	**Railroad Tycoon 2** Take 2
NEU 4	(NEU)	**Need for Speed 4** Electronic Arts
5	(5)	**Die Siedler 3** Blue Byte
6	(13)	**Starcraft** Sierra/Havas Interactive
7	(3)	**Baldur's Gate** Interplay
NEU 8	(NEU)	**Indiziertes Spiel** Interplay
NEU 9	(NEU)	**Dungeon Keeper 2** Bullfrog/Electronic Arts
10	(14)	**Diablo** Sierra/Havas Interactive
NEU 11	(NEU)	**Mech Warrior 3** Microprose/Hasbro
12	(8)	**Alpha Centauri** Firaxis/Electronic Arts
13	(4)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
14	(11)	**Commandos** Eidos
NEU 15	(NEU)	**Outcast** Infogrames
16	(9)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
17	(24)	**Falcon 4.0** Microprose/Hasbro
18	(29)	**Age of Empires** Mircosoft
19	(23)	**Unreal** GT Interactive
20	(–)	**Heroes of Might & Magic 3** 3DO/Ubi Soft

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juli 1999



VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Need for Speed 4** Electronic Arts
2	(4)	**Dungeon Keeper 2** Bullfrog/Electronic Arts
NEU 3	(NEU)	**Hidden & Dangerous** Take 2
4	(3)	**Outcast** Infogrames
5	(–)	**X-Beyond the Frontier** Egosoft
6	(8)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
7	(10)	**Die Siedler 3** Blue Byte
8	(2)	**Mech Warrior 3** Microprose/Hasbro
9	(5)	**Heroes of Might & Magic 3** 3DO/Ubi Soft
10	(–)	**Aliens vs Predator** Electronic Arts
11	(13)	**Official Formula One Racing** Eidos
12	(12)	**Die Völker** JoWood/Infogrames
13	(11)	**Civilization: Call to Power** Activision
14	(9)	**Jagged Alliance 2** Topware Interactive
15	(7)	**Star Trek: Birth of the Federation** Microprose/Hasbro
16	(–)	**Midtown Madness** Microsoft
17	(15)	**Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** LucasArts/THQ
18	(20)	**Anno 1602** Sunflowers
19	(18)	**Command & Conquer 2 Megabox** Westwood/Electronic Arts
20	(19)	**SimCity 3000** Electronic Arts

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Juli 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Total Annihilation: Kingdoms** Cavedog/GT Interactive
2	(2)	**Star Wars Episode 1: The Phantom Menace** LucasArts/THQ
3	(NEU)	**Star Wars Millenium Falcon Playset** Hasbro
4	(4)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
5	(7)	**Mech Warrior 3** Microprose/Hasbro
6	(NEU)	**Tonka Workshop Playset** Hasbro
7	(6)	**Star Wars Episode 1: Racer** LucasArts/THQ
8	(–)	**Sim City 3000** Electronic Arts
9	(9)	**Tarzan Action Game** Disney
10	(–)	**Dungeon Keeper 2** Electronic Arts

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Juli 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(5)	**Championship Manager 3** Eidos
2	(3)	**Hidden & Dangerous** Take 2
3	(7)	**Star Wars Episode 1: The Phantom Menace** LucasArts/THQ
4	(NEU)	**Indiziertes Spiel** Interplay
5	(1)	**Aliens vs Predator** Fox Interactive
6	(2)	**Dungeon Keeper 2** Bullfrog/Electronic Arts
7	(NEU)	**Star Wars Episode 1: Racer** LucasArts/THQ
8	(9)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
9	(NEU)	**International Cricket Captain 2** Empire
10	(–)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Havas Interactive

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Juli 1999

GEWINNER



Der Preis diesmal von LucasArts/THQ:

5 Star Wars Episode 1: Racer

Gewinner:
Thomas Beck, Bielefeld
Andrea Klein, Birkenbeul
Daniel Kopfnagel, Bautzen
Günter Rehorst, Nürnber
Marc Reinschmidt, Dortmund

Roland Austinat

Kürzel: ra
Mauspad: Donald Duck




Vor kurzem ist Susan, unsere Chefin vom Dienst, mit diversen Pflanzen und Aktenordnern in mein Büro umgezogen – somit versammeln sich elf Jahre PC-Player-Geschichte in einem Raum. Manch einer könnte nun spekulieren, daß der Austinat seine Artikel nun noch pünktlicher abgeben wird. Weit gefehlt – die Heizleistung von fünf PCs, fünf Monitoren und zwei Menschen dörrt meinen Schreibfluß mächtig aus.

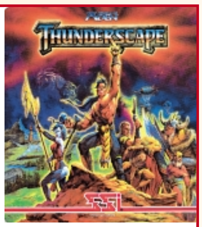
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- Shadow Man
- Duke Nukem 3D

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Sade Live

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Mein stark vernachlässigtes Tagebuch

Manfred Duy

Kürzel: md
Mauspad: Thunderscape

Außen hui, innen pfui. Sinngemäß trifft die Weisheit auch auf Mousepads zu. Die schönsten Mausunterlagen verfügen in aller Regel über eine Art Glanzbeschichtung. Mit der kommt zwar das jeweilige Motiv sehr schön rüber, dafür rutscht die Maus eher schlecht als recht über die glatte Oberfläche. Stoffpads oder matt beschichtete Exemplare stinken dagegen optisch voll ab, dafür klappt dort der »Rollbetrieb« einwandfrei.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Might and Magic 7
- Civilization: Call to Power
- Civilization: Test of Time

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Residents: Wormwood

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Brooks: Die Schatten von Shannara

Henrik Fisch

Kürzel: hf
Mauspad: Blade Runnter




Spiel pfui, Film hui! Auch nach so vielen Jahren noch. Ich muß zu meiner Schande gestehen, daß ich Blade Runner beim ersten Mal weder geschnallt habe noch irgendwie toll fand. Erst ab dem zweiten Mal sprang der Funke dann langsam über. Inzwischen ist der Streifen in meiner ewigen Filmbestenliste auf Platz eins, kurz gefolgt übrigens von »Highlander«, »Lost Highway«, »Die Klapperschlange« und seit neuestem – wen wundert's – »Matrix«.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Descent 3
- Quake 2
- Movie Pack (Beta)

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Mario Schönwälder: Solotrip

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
»Windeln waschen für Einsteiger«

Udo Hoffmann

Kürzel: uh
Mauspad: Melbourne House




Gesetzmäßigkeiten unter Flugzeugpassagieren: Ein wichtig dreinblickender Herr in Anzug und Krawatte, mit Laptop, Headset und der FAZ? 1. Klasse! Legerer gekleidet, mit Bierbauch, Fahne und der BILD? Wohl eher Holzklasse. Ein Kastensystem wie in Indien. Und wehe, Sie gehen in die Business-Lounge, obwohl Sie nur ein T-Shirt tragen (kann vorkommen). Für manchen bricht die Welt zusammen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Outcast
- Unreal Tournament
- Need for Speed 4

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Eric Clapton: Backtrackin'

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Gunther Bischoff: Speak you English?

Jochen Rist

Kürzel: jr
Mauspad: Lego Chess




Wem wuselten nachts schon mal urplötzlich die Erlebnisse anstrengender Stunden des vergangenen Tages im Kopf herum? Neulich träumte ich zum Beispiel von den Prozentwertungen meines Joysticktests – plötzlich tauchten da dreistellige Ergebnisse und unbekannte Modelle auf. Sehr seltsam. Ebenso bin ich nach durchzockten Netznächten so frenetisch, daß ich im Schlaf immer noch auf Fragfang durch die Level hechte.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal Tournament
- Quake 3 Arena Test
- System Shock 2

DVD-Scheibe des Monats:
Tron

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Münchner Stadtplan

Martin Schnelle

Kürzel: mash
Mauspad: Blade Runnter




Auch wenn so mancher Abenteurer Anfang 1998 die Westwood-Erlebnisse eines Androidenjägers nicht für soooo überragend gehalten hat – das Mousepad ist jedenfalls klasse! Selbst wenn das Motiv kaum noch zu erkennen ist vom vielen Gebrauch, hält das Kleinod doch jeglichen Staub von meiner Mauskugel fern und ermöglicht wunderbare Deathmatche. Zumindest kann ich mein Versagen dann wirklich nicht mehr auf die Technik schieben ...

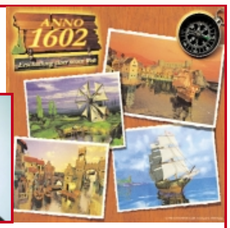
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Hidden & Dangerous
- Unreal Tournament
- Quake 3 Test

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Michael Sanchez: Windows

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ben. E. Rich: Skunk Works

Stefan Seidel

Kürzel: st
Mauspad: Anno 1602

Der Rafting-Event wurde unbeschadet überstanden, daher ist die Frage nach den »drei Spielen für die einsame Insel« glücklicherweise nicht akut; Schiffbrüchige gab es keine. Meine absoluten Favoriten stünden aber trotzdem fest: Mit den unten genannten Unterhaltungskünstlern wäre ich erst mal beschäftigt ... natürlich nur, bis Diablo 2 erscheint ... Ob der Versandhandel auch auf einsame Inseln liefert?

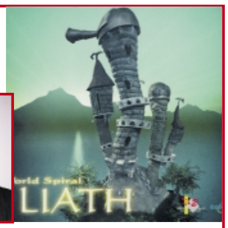
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Anno 1602
- Pirates! Gold
- Diablo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pogues: The Best of the Rest

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Broschüre »Schicke Immobilien: Das Privat-Eiland!«

Thomas Werner

Kürzel: tw
Mauspad: Liath

Da meine Suchanfrage nach Lakritzeis in der letzten Ausgabe keinen brauchbaren Hinweis ergeben hatte, schaute ich bei einem Kölnbesuch bei meiner alten Quelle für diese Sorte vorbei. Pustekuchen, auch dort war nichts mehr zu finden. Da hilft nur Champagnereis vom Rotkreuzplatz (München). Mein Mauspad übrigens erhielt Asyl bei mir, weil es so schön seltsam ist.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Shadow Man
- Unreal
- Windows 98

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Wechselt derzeit stark

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Der Spiegel – die letzten Ausgaben

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM

PC Player Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Den Gold Player vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten Platin Player gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

GOLD PC Player

PLATIN PC Player

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

+++ spiele-test +++ spiele-test +++ spiele-test +++



Thomas Werner

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:**
Descent 3 (Interplay)
Test in PC Player 8/99

- **Action-Adventure:**
Outcast (Infogrames)
Test in PC Player 8/99

- **Adventure:**
Grim Fandango (LucasArts)
Test in PC Player 1/99

- **Rennspiel:**
Need for Speed – Brennender Asphalt (Electronic Arts)
Test in PC Player 8/99

- **Rollenspiel:**
Baldur's Gate (Interplay)
Test in PC Player 2/99

- **Simulation:**
Falcon 4.0 (Microprose)
Test in PC Player 2/99

- **Sport:**
Bundesliga Stars 2000 (EA Sports)
Test in PC Player 9/99

- **Strategie (Echtzeit):**
Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)
Test in PC Player 8/99

- **Strategie (Runden):**
Alpha Centauri (Firaxis)
Test in PC Player 3/99

- **Weltraumaction:**
X-Wing Alliance (LucasArts)
Test in PC Player 5/99

- **Wirtschaft und Aufbau:**
Die Siedler 3 (Blue Byte)
Test in PC Player 1/99

start

Zielgruppe verzweifelt gesucht

Mittelmäßige Spiele erhöhen die Phantasie der PR-Abteilungen ganz beträchtlich. Folglich werden wir Redakteure auf sonst unbeachtete Mätzchen (»Schaut Euch mal das dimmeringfreie Flocard-Shading am Bildrand an«) hingewiesen, mit interessanten Features (»Man kann sogar abspeichern«) geködert oder durch unglaublichen Produktionsaufwand (»Der Todesschrei kommt aus der Kehle des Synchronsprechers von David Hasselhoff«) beeindruckt. Beliebt sind auch Film- oder Sportlizenzen, mit denen sich manch' ausgewachsener Schrott zum Kassenschlager mausern soll.

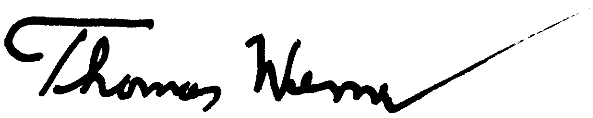


Rasen für die Zielgruppe ...

Doch das 396. Echtzeit-Strategiespiel oder das 103. simulierte Autorennen wird dadurch meist nicht origineller. In ihrer Verzweiflung kramen die Marketingabteilungen in der Mottenkiste für Ausreden und finden dort rasch die universell einsetzbare Entschuldigung für schlechte Produkte - die »Zielgruppe«. »Ja, Ihr Spieletester habt andere Maßstäbe, Ihr zockt ja professionell. Berücksichtigt doch unsere Zielgruppe - die freut sich über solche Spiele!« Mit dieser Argumentation wird regelmäßig um eine höhere Bewertung gepokert - wenn wir dann jedoch nach dem Charakter der angepeilten Zielgruppe fragen, wird schnell zu verschleiernden Floskeln (»Einsteiger«, »Gelegenheitsspieler«) gegriffen.

Ehrlicherweise müßten einige Hersteller einräumen, daß die passendste Beschreibung der anvisierten Zielgruppe vielmehr wäre: »Unbedarfte, unkritische Deppen, die sich von der Packung, einer geschickten Werbestrategie oder den prominenten Namen blenden lassen.« Doch auch wir haben unsere Zielgruppe, und das sind alle Computerspieler, die ihr sauer verdientes Geld nicht für ein paar wertlose Marketingaussagen loswerden wollen.

Ihr



Strategiespiel für Profis

Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars

Auf geht's zur zweiten Runde: Beim Nachfolger des hochkomplexen Echtzeit-Strategiespiels können Sie auch die bösen Fryhtans übernehmen.



Ein Angriff der hinterhältigen Fryhtans auf unsere Festung.

Sieben Königreiche – dieser Titel klingt wahrlich vielversprechend und verheißt zumindest siebenfache Abwechslung. Tatsächlich darf der Spieler bei »Seven Kingdoms 2« zunächst zwischen zwei verschiedenen Grundrassen – Menschen und abgrundtief böse Fryhtans – wählen, die wiederum in mehrere Reiche zerfallen. Ganze zwölf menschliche Königreiche, von den Indern bis hin zu den Wikingern, stehen sieben Fryhtanrassen gegenüber, die sowohl innerhalb eigener Kampagnen als auch in freiem Spiel übernommen werden können. Bei jedem Neustart auch der Kampagnen verändert der Computer die Situation, so daß kein Spiel komplett dem anderen gleicht. Obwohl das Erscheinungsbild zunächst einem typischen Echtzeit-Strategiespiel ähnelt und die Truppen entsprechend gesteuert werden, liegt der Schwerpunkt auf anderen Bereichen. Nur mit blinder Massenproduktion wird hier kaum ein Sieg errungen – dazu spielt der Computergegner zu clever. Stattdessen muß der Spieler Allianzen schmieden, Spione ausschicken und ganz allgemein seine Einflußsphäre ausweiten.

Städte werden gegründet oder erobert, deren Bewohner die Wirtschaftskraft stärken. Rohstofflager beuten Sie mit Minen aus, Fabriken produzieren Waren, die unter Umständen außerhalb Ihres Reiches heiß begehrt sind. Sie vereinbaren Handelsbeziehungen und schicken Karawanen über feste Routen zu fremden Märkten. Wichtig ist die Ausbildung und Ausrüstung von Soldaten, was in Festungen geschieht. Besonders fähige Kämpfer sollten zum General befördert werden und Rekruten anlernen. Zu diesem Zweck lassen sich zusätzlich herumziehende Helden anheuern, die auf den Ausgang einer Schlacht wesentlichen Einfluß haben können.



Hier wird gleich eine Fabrik gebaut.

Vorsprung durch Technik

All Ihre Mühe ist allerdings vergebens, wenn die Technologie nicht weiterentwickelt wird. In entsprechenden Einrichtungen darf man unterschiedliche Forschungsfelder bearbeiten, deren Resultate



Anhand der Linien auf dem Boden kann der Weg Ihrer Kämpfer nachvollzogen werden.

sich militärisch oder zivil nutzen lassen. Nur so können Sie über Katapulte oder Kanonen gebieten oder die Nahkampfwerte Ihrer Soldaten steigern. Zudem besteht die Möglichkeit, höhere Wesen zu beschwören oder andere Magie einzusetzen, um den Feind in die Flucht zu schlagen. Magische Gegenstände können gefunden oder gekauft und an passender Stelle benutzt werden.

Die Strategie von Menschen und Fryhtans unterscheidet sich grundlegend: Während menschliche Herrscher auf ihren Ruf achten sollten, werden die Schlechtigkeiten der Fryhtans sogar noch belohnt. Letztere verzichten darauf, sich durch friedliche Besiedelung auszudehnen, stattdessen plündern und brandschatzen sie jede Ansiedlung, die in ihr Blickfeld gelangt. Menschen hingegen sind stets darauf bedacht, Verbündete zu finden. Städte werden nicht nur durch Unterwerfung gefügig gemacht, sondern auch durch Geldgeschenke und den Einfluß eines Königs. Zu hohe Steuern wiederum schaden der Loyalität und provozieren Aufstände. Gleichfalls sollten Sie beim Ausbau Ihres Reiches darauf achten, daß sich die Siedlungen in der Nähe von Militär-



Umfangreiche Statistiken informieren über die Lage in Ihrem Reich.

stützpunkten befinden. Schließlich bieten diese einen exzellenten Schutz – zudem erinnern sie die Bewohner an ihre Treuepflicht dem Herrscher gegenüber.

Zahlreiche Statistiken informieren Sie über Erfolg oder Mißerfolg Ihrer Politik und sollten unbedingt studiert werden. Im Vergleich mit dem Vorgänger wurde vieles sogar noch detaillierter und mit mehr Funktionen ausgestattet, worüber sich Kingdoms-Veteranen sicherlich freuen dürften. Gleichzeitig wurde die Bedienung und Verwaltung von Handel und Spionage durchschaubarer. Neulinge sollten sich dennoch intensiv mit dem Tutorial beschäftigen, in dem Schritt für Schritt die wichtigsten Grundlagen vermittelt werden. Erfreulicherweise kommt man bei der Bedienung für fast alles mit der Maus aus und muß nur in Ausnahmefällen Tastaturkommandos benutzen. Die Musik ist dem Fantasy-Thema angepaßt, wiederholt sich allerdings leider rasch. Während die Gebäude liebevoll gestaltet wurden, ist die Animation der Bevölkerung und Kämpfer leider etwas schematisch und plump. **(tw)**

Thomas Werner ★★★★

Es gibt Leute, die werden Seven Kingdoms 2 lieben wie sonst kein anderes derzeit erhältliches Spiel. Schließlich bietet auch die neue Version eine derart hohe Komplexität und Funktionsvielfalt, daß man sich regelrecht daran berauschen kann. Egal ob Diplomatie, Spionage, Wirtschaft, Handel oder Kriegsführung – alles, was das Strategenherz begehren könnte, ist enthalten. Der Wiederspielwert ist enorm, da selbst die Missionen der verschiedenen Kampagnen bei jedem Neustart verändert werden. Allerdings ist die Handlung vergleichsweise mager und läßt ein wenig eine Führung vermissen.

Zahlreiche andere Spieler – besonders die Liebhaber herkömmlicher Echtzeit- oder Aufbauspiele – werden ihre Schwierigkeiten mit Seven Kingdoms 2 haben. Der Einstieg ist sehr schwer, denn es ist keineswegs eine Age-of-Empires-Variante. Zudem ist die Präsentation, insbesondere in Bezug auf die Animationen der Einheiten, nicht völlig gelungen. Wer sich leicht von Statistiken und fummeligen Unterfunktionen abschrecken läßt, wird keine Freude an diesem Programm haben. An einigen Stellen wäre ein weniger an Möglichkeiten sogar mehr gewesen.

+ Hochkomplex

+ Hoher Wiederspielwert

- Keine ausgeprägte Story

- Schwerer Einstieg



Magie beeinflußt den Ausgang manch einer Schlacht.

Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars

Hersteller:	Enlight Software	**3D-Grafik:**	–
Testversion:	Beta vom August '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/120, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Modem, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	90
Steuerung:	60	Multi-Player:	80

Spielspaß: 77

Rennspiel für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis

Re-Volt



Es spukt im Supermarkt! Kleine Elektroautos fallen mitten in der Nacht über den blitzsauberen Fußboden her und verunreinigen ihn mit Gummispuren. Was wird die Geschäftsführung am nächsten Morgen dazu sagen?

Beim heiligen Acclaim – wer hätte von dieser Firma gleich zwei so nette Spiele in einem Monat erwartet. Neben dem »Shadow Man« (siehe Seite 90) gefielen uns auch die putzigen »Re-Volt«-Autochen gut.

Nachtwächter Friedemann sog nervös an seiner Pfeife. Seit 40 Jahren versah er nun schon seinen Dienst im Supermarkt, und nie war etwas Ungewöhnliches geschehen. Doch diese Nacht war anders. Was war das für ein Sirren aus dem hinteren Lagerraum? Klang das nicht wie Reifenquietschen? Flog da nicht eine winzige Feuerwerksrakete durch das Büro des Prokuristen? Verdammt noch eins. Er wurde nun wohl doch allmählich wunderlich im Kopf.

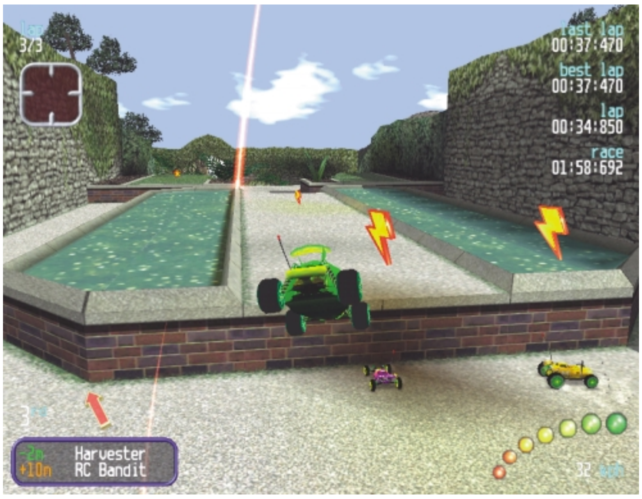
Ganz ruhig und locker bleiben

Bei Friedemann ist alles in Ordnung. Die kleinen, ferngelenkten Autos aus »Re-Volt« werden in dieser Nacht noch ganz anderswo ihren Schabernack treiben und bald auch daheim auf Ihrem PC, so Sie es denn wünschen. Lassen Sie uns ein wenig ins Detail gehen, um Ihre Kaufentscheidung zu erleichtern.

Jedes Spiel beginnt im Spielzeuggeschäft. Acht bunte Kartons in der Ecke stehen für ebenso viele Elektroautos, andere Kartons sind noch leer. Falls Sie ein guter Fahrer sind, werden diese nach und nach mit weiteren Modellen aufgefüllt, bis insgesamt 28 Wagen auf ihren Einsatz warten (einige ganz spezielle und geheime Prototypen sind dabei noch nicht mal eingerechnet). Steht ein Wagen erst mal im Regal, können Sie ihn auch jederzeit benutzen. Die Modelle unterscheiden sich in den Werten Geschwindigkeit, Traktion (Allrad oder einachsiger Antrieb), Beschleunigung und (wichtig!) Masse. Je schwerer ein Auto ist, desto schwerer ist es aus der Bahn zu stoßen und benimmt sich ganz allgemein berechenbarer. Im weiteren Spielverlauf kommen noch Wagen mit Benzinmotor dazu, die laut knattern, sich aber ähnlich fahren, wenn sie auch meist mehr Leistung besitzen. Die geheimen Prototypen besitzen jeweils einen ganz eigenen Antrieb.



Die Re-Volt-Flitzer lieben die Gefahr. Hier ist es gerade noch mal gutgegangen.

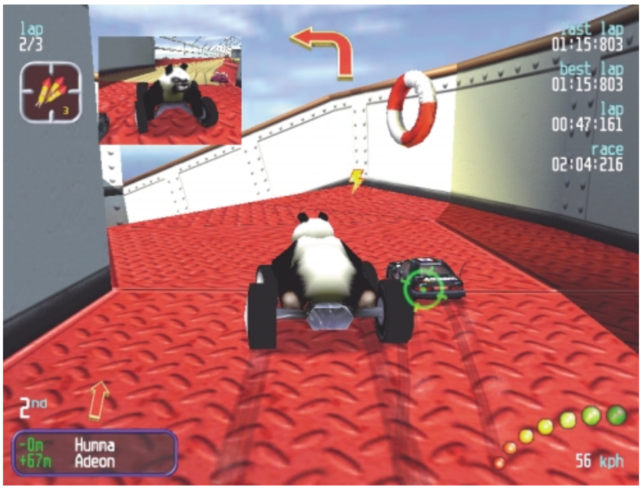


Selbst der Stadtpark ist vor den Frechdachsen nicht sicher. Im Hintergrund sehen Sie übrigens den Schweif einer fehlgeschossenen Rakete.

Liebe zum Detail

Die Flitzer fahren sich genauso, wie sich unsereiner ferngesteuerte Wagen immer vorgestellt hat. Da selbst die gewichtigeren Exemplare lediglich ein paar Kilo wiegen, verlieren sie leicht den Bodenkontakt und müssen behutsam gesteuert werden. Manchmal haben es die Entwickler dabei übertrieben, gerade die schnellen Schüsseln reagieren extrem empfindlich. Das stört einen zunächst aber nicht, da man völlig verzückt auf die putzigen Landschaften achtet.

Die Rennstrecken sind mit originellen Ideen nur so vollgepfropft. Da gibt es zum Beispiel einen typischen amerikanischen Vorort, wo es sich noch recht entspannt düst, weil die Straßen breit sind. Dafür muß man mit umherfliegenden Basketbällen rechnen, die von böswilligen Kindern vor die Wägelchen geschmissen werden, oder kann über Bordsteine hüpfen, um den Weg abzukürzen. Im Museum warten spiegelglatte Parkettböden oder Rolltreppen,



Der Panga ist ein Bär von einem ferngesteuerten Wagen, doppelt so groß wie alle anderen und mit Abstand das beste aller normalen Autos.

Lichtschranken aktivieren Alarmsirenen. Im Supermarkt ist an einer Stelle der ganze Boden mit Mehl bedeckt und entsprechend rutschig, in der Spielzeugwelt fahren Sie über Klaviertastaturen oder werden von kleinen Modellflugzeugen erschreckt. Insgesamt kommen sieben verschiedene Landschaften vor, die fast immer in zwei Varianten vorrätig sind – macht summa summarum 13 Strecken. Außerdem liegen noch zehn Waffen (etwa Raketen, Bomben und Stromschläge) in Form eines gelbes Blitz-Icons herum. Mit ihnen kann man Gegner effektiv behindern und auch ebenso behindert werden, insbesondere auf höheren Spielstufen setzt der Computer sie recht raffiniert ein.

Beschäftigungstherapie

Das Programm belohnt den Spieler oft und gern. In den Spielmodi Championship, Einzelrennen oder Zeitfahren lassen sich immer wieder neue Wagen oder Strecken gewinnen. Bemerkenswert das Übungsspiel, in dem man neue Kurse bar jeglichen Stresses befährt, auf denen aber Sterne verborgen sind. Wer diese alle findet, erhält ebenfalls neue Bonuswagen. Für Risikobewußte ist der Stuntkurs gedacht, auch dieser ist mit schwer erreichbaren Belohnungssternen gespickt. Die stecken etwa in der Mitte eines Loopings oder schweben im luftleeren Raum, der nur über eine Sprungschanze erreicht wird.

Viele Bonuswagen unterscheiden sich nicht so deutlich voneinander, wie man das vielleicht von anderen Rennspielen gewohnt ist. Alle Elektro- (summ) beziehungsweise Benzinmotoren (knatter) klingen gleich, und im Fahrverhalten differieren sie auch nicht so entscheidend. Es gibt auch einige Karossen wie die gewaltige »Ballistische Bertha«, die den meisten anderen klar vorzuziehen sind, weil Sie sich einfach besser fahren. Dennoch ist der Wunsch, alle Strecken zu erreichen und alle Wagen zu besitzen, größer als in vielen anderen Rennspielen. Dafür ist die ganze Sache einfach zu niedlich und putzig. Wer von Re-Volt nichts hält, hat auch Spielzeugautos nie gemocht. **(uh)**



Haben Sie sich alle 28 handelsüblichen Autos erfahren, lockt noch eine Reihe von Prototypen.

Udo Hoffmann ★★★★

Es gibt dieses bekannte Baby-Phänomen: Wer sich etwa mit einem Kleinkind im Arm durch einen Park bewegt, darf jederzeit damit rechnen, daß wildfremde Frauen auf ihn zugestürmt kommen und dabei »Ach, wie süß. Butzi-wutzi.« oder »Nein, wie niedlich. Junge oder Mädchen?« rufen. Bei Re-Volt ist die Sachlage ganz ähnlich, nur der »Junge oder Mädchen?«-Aspekt entfällt. Das liegt am Kleinauto-Charme und an der brillant programmierten Grafik-Engine, die vor Details wie Rasensprengern, rollenden Sträuchern oder Swimmingpools nur so strotzt. Auf Dauer läßt die Verzückung etwas nach.

Ohne größere Probleme gelang es mir zum Beispiel, innerhalb eines Tages alle regulären Autos zu erhalten. Und viele der Bonuskarossen sind dermaßen übermotorisiert, daß man mit ihnen kaum fehlerfrei geradeaus fahren kann. Nicht so der Überspaß, ich will die Überautos doch auch einsetzen. Acclaim hat es ein wenig übertrieben mit der Steuerempfindlichkeit. Wer sich ans Fahrverhalten gewöhnt, wird aber insbesondere im Netzwerkspiel lange Freude an Re-Volt haben.

- \+ Knuddellook, gut programmiert
- \+ Originelle Strecken
- \+ Multiplayer-Spaß
- − Relativ schnell durchgespielt
- − Empfindliches Fahrverhalten



Sie können sich an die Wagen heranzoomen oder in der Ich-Perspektive fahren. Dadurch leidet aber die Übersichtlichkeit.

Re-Volt

Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Beta vom Juli '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 12 (Netzwerk)

3D-Grafik: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium II/266, 32 MByte RAM. 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	90

Spielspaß: 78

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Castrol Honda Superbike 2000

Ein wenig Grafik hier, etwas Streckendesign da – »Superbike 2000« ist der behutsam verbesserte Nachfolger eines akzeptablen, wenn auch weitgehend unbekannten Rennspiels.



Für alte Formel-1-Fahrer sind Rennstrecken wie Monte Carlo ganz besonders interessant, kann man doch endlich mal direkt zwischen Auto- und Motorrad-Steuerung vergleichen. (Glide)



Über Bildschirmphotos alleine läßt sich leider kaum vermitteln, daß sich Superbike 2000 recht rasant fährt. (Glide)

Es ist das Schicksal des Computerspielredakteurs, Fortsetzungen alter Programme zu testen. Manchmal ist diese Tätigkeit ermüdend und lästig, manchmal nickt man dem Nachfolger anerkennend zu. »Castrol Honda Superbike 2000« ist ein Zwitter zwischen diesen beiden Gegensätzen; es reißt einen nicht zu Begeisterungsstürmen hin, ist aber nichtsdestotrotz ein gelungenes Rennspiel, das gezielt die Stärken seines Vorgängers ausgebaut hat. Nach wie vor geht es um die Superbike-Meisterschaft der Motorräder, großvolumige, schwerfällige Maschinen. Drehten Sie im Vorläufer noch auf lediglich zehn Strecken Ihre Runden, sind diesmal doppelt so viele dabei, einige davon bekannte Rennstrecken wie Monaco oder Hockenheim.

Wer den Vorläufer kannte, wird sich wie zu Hause fühlen. Die übersichtlichen, unspektakulären Menüs sind kaum verändert, die Streckengrafik wurde leicht aufgepeppt, die tatsächlich auch fahrbare Cockpitperspektive ein wenig verschönt. Praktisch identisch ist die schon ehedem gute Fahrphysik, die genau zwischen den fünf Schwierigkeitsstufen zu unterscheiden weiß. Auf »Neuling« fährt sich Ihr Motorrad wie mit Stützrädern, will sagen, sehr sicher. Auf »Profi« hingegen ist ein behutsames Spiel mit Gas und Bremse gefragt. Zu viel Power läßt das Vorderrad ansteigen (sogenannter Wheelie) oder das Hinterrad ausgleiten (sogenanntes auf die Fresse fliegen). Das läßt sich aber mit etwas Erfahrung so sicher und elegant vermeiden, daß es richtig Spaß macht.

Der Rest des Spiels gibt sich handelsüblich: vier Perspektiven; Zeitfahren, Einzelrennen oder Meisterschaftsmodus sind selbstverständlich; schöne Digitalanzeigen zeigen die Abstände zum Vordermann oder Verfolger; auf Wunsch wird Ihr Motorrad nach Stürzen beschädigt, dies wird grafisch aber nicht verdeutlicht. Ein kleiner Nachteil sei noch genannt: Um den Sponsor nicht zu verärgern, dürfen Sie nur die Honda fahren – alle anderen realen Rennteams sind für Sie schlicht tabu. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Das Duo-Milleniums-Superbike (was für eine Wortschöpfung!) wird es schwer haben – Motorradrennspiele treffen in Deutschland, so scheint es, auf keine allzu große Fangemeinde. Selbst das noch erheblich schickere Superbike von Milestone feierte keine Triumphe.

Schade wäre das aber in jedem Fall, finden wir hier doch eins der wenigen Rennspiele, das dank eines gut regulierbaren Schwierigkeitsgrades sowohl Anfängern wie Profis Spaß macht. Und das vor allen Dingen Geschwindigkeit vermittelt – mehr als einmal ertappte ich mich dabei, wie ich mir nach einer rasant durchfahrenen Kurve sehr erleichtert selber auf die Schulter klopfte. Der Zylinderkolben wurde nicht neu erfunden – das erwartet hoffentlich auch niemand. Enttäuschen dürfte die Castrol Honda 2 bis auf beinharte Yamaha-Fahrer aber auch kaum jemanden.

- \+ Gutes Geschwindigkeitsgefühl
- \+ Angenehme Fahreigenschaften
- − Nichts Revolutionäres
- − Nur ein Motorrad

Castrol Honda Superbike 2000

Hersteller:	Interactive Entertainment/Swing
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (PC), bis 6 (Netzwerk)
3D-Grafik:	Direct3D, Glide
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

GP 500

High-Noon in Rennspielsimulations-Town. Eine ansehnliche Menge von Programmen hat sich versammelt, um den neuen Sheriff zu begrüßen: »GP 500«. Oder ist es etwa nur der Deputy?

Soeben erreichte uns eine gute Nachricht: Geoffrey Crammond ist mit Microprose sowie der Fia endgültig einig geworden und wird nächstes Jahr »Grand Prix 3« veröffentlichen. Bis es aber soweit ist, schicken die Microprosler noch eine anspruchsvolle Motorrad-Simulation als Stellvertreter vor.

Mal wieder die ganz harten Jungs

Auch hier mit offizieller Fia-Lizenz ausgerüstet, hat man sich auf die Schwergewichte der Motorradweltmeisterschaft konzentriert: die furchtbaren 500-ccm-Maschinen. Mit diesen Kanonenkugeln ist keineswegs zu spaßen; nur als Schalkefan in der Ost-Kurve von Borussia Dortmund ist die Chance auf einen feinen, schnellen Knochenbruch noch höher.

Ihr Computerego (einer von 24 Originalfahrern) schluckt die gerade zu Beginn unablässigen Stürze zum Glück mit links. Sie sollten dennoch jede Strecke mit Respekt und im Übungsmodus angehen; das tatsächliche Leistungspotential der realen Maschinen wurde nämlich sehr genau nachgebildet. Vor allem bei 11 bis 12 000 Umdrehungen pro Minute reißt es das Vorderrad sehr häufig vom Boden, ein Effekt, an den man sich als Siegfahrer gewöhnen muß. Und selbst im leichtesten der drei Spielmodi (Arcade – Intermediate – Simulation) muß in Kurven, bei schnellen Richtungswechseln oder Bremsmanövern fein achtgegeben werden.

Hilfreich beim Erlernen der 14 Rennstrecken der Saison 1998 ist eine Geschwindigkeitsempfehlung, die vor jeder Kurve in der Mitte des Monitors erscheint; sind Sie zu schnell, leuchtet sie in warnendem Rot, ist Ihr Tempo in Ordnung, in weniger mahnendem Weiß – ein guter Service. Gelungen auch die zahlreichen Übersichtstafeln, die schon im Übungsteil alle möglichen Informationen anbieten (Zwischenzeiten, Abstand zum aktuellen Rundenrekord, Höchstgeschwindigkeit auf der langen Geraden), und die Motivation für eine weitere Rekord-Runde deutlich erhöhen.



GP 500 bietet sehr intelligente und realistische Computergegner, die in Notfällen auch einen Ausritt (siehe links) in die Pampa machen. (640x480)



Gute Computerintelligenz benötigt enorme Rechenkraft – fahren Sie mit 24 Gegnern und in hoher Auflösung, ist ein Pentium III unumgänglich. (800x600)



Bröööőhl, ist mir schlecht! Sollten Sie in der hervorragenden Cockpit-Perspektive unterwegs sein, ist es ratsam, immer ein paar Hygiene-Beutel parat zu haben.

Kraftvoller Kern

Bevor aber noch weiter die Featureliste abgeklappert wird: Der Kern einer jeden Simulation, das Fahrverhalten, stimmt bis aufs i-Tüpfelchen. Es ist ja bekanntermaßen besonders schwierig, ein Motorrad zu simulieren. Das Fahrverhalten ist relativ labil, die auftretenden Fliehkräfte sind kompliziert. Microprose hat diese Probleme aber überzeugend in den Griff bekommen; wie bei jeder richtigen Simulation

Für Anspruchsvolle: Fahrer mit Hummeln im Hintern

Microprose hat eine nahezu perfekte Steuerung hingelegt. Das geht so weit, daß Sie auf Wunsch die Bewegungen des Fahrers sogar selber übernehmen (sonst macht das eine Automatik). Sie richten ihn dann zum Abbremsen auf oder lassen ihn auf langen Geraden aus Gründen der Windschlüpfrigkeit den Rücken beugen. Wichtig ist auch die Kurvenhaltung.



Dieser gescheite Mensch verhält sich richtig: Er legt seinen ganzen Körper schulbuchmäßig in die Kurve und verbessert so das Fahrverhalten seiner Maschine.



Die Haltung dieses Dickschädels widerspricht aller Rennfahrerlogik: Er preßt seinen Hintern gegen die Kurvenneigung. Was will er damit nur bezwecken?



Etwas enttäuschend ist das schmucklose Mechanikermenü, das gerade mal aus vier verschiedenen Bereichen (Reifen, Motor, Federung, Gänge) besteht.



Der Ghost (Computerabbild der bislang schnellsten eigenen Runde) besteht aus einem höchst ungewöhnlichen Drahtgittermodell.

müssen Sie jede Rennstrecke auswendig kennen; ist das der Fall, können Sie sich behutsam in die Grenzbereiche der Maschine wagen und immer wieder ein paar Zehntel aus dem Kurs herausquetschen. Hilfreich sind die Computergegner – diese fahren sehr gut und sind ein prima Vorbild, um die Geheimnisse der jeweiligen Strecke kennenzulernen. Selten auch haben wir bisher beobachtet, daß KI-Fahrer absichtlich über die Streckenbegrenzung brettern, um beispielsweise ein Überholmanöver einzuleiten.

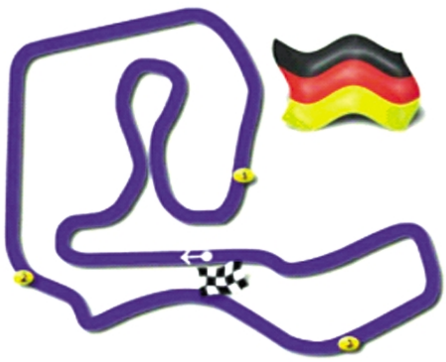
Technik-Tip: Microprose gibt als optimalen Rechner einen Pentium II/300 an. Diese Angabe ist nicht korrekt – zumindest unsere Beta-Version wird bei hoher Auflösung und 24 Fahrern auf diesem Modell zur besseren Dia-Show. Das ist der Grund für unsere extrem hohe Hardwareempfehlung. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★★

GP 500 reißt einen zunächst nicht gerade vom Stuhl: Allzu bieder wirken die leblosen Rennstrecken, allzu schlapp klingen die Maschinen. Das sollen 200 PS sein? Tönt auch nicht besser als die frisierten Mofas der Halbstarkengang von nebenan. Außerdem ruckelt es in höheren Auflösungen auf schwächeren Rechnern (Pentium II!?!) brutal – wofür wird die ganze Rechenpower nur benötigt? Schlecht programmiert?

Des Rätsels Lösung sind die hervorragende Fahrphysik und die noch besseren Computergegner. Mir fällt im Moment kein Motorradrennspiel ein, welches das Gefühl für einen Teufelsritt auf der Urgewalt der Hölle (genau das stellen diese Rennmaschinen dar) gelungener imitiert. Wie die Maschinen in zu schnell genommenen Kurven auszubrechen drohen, wie die Stoßdämpfer eine Fahrt über die Streckenbegrenzungen mit unangenehmem Schaukeln quittieren, das hat schlichtweg Klasse. GP 500 ist kein Blickfang wie etwa das spaßige Re-Volt; beschäftigen kann man sich mit diesem Hardcore-Rennspiel aber viel, viel länger. Freunde der reinen Simulationslehre werden lediglich einen schöneren Mechanikermodus vermissen.

- \+ Schöne Motorradgrafik
- \+ Intelligente Computergegner
- \+ Tolles Fahrverhalten
- – Streckengrafik trist
- – Schlapper Tuningpart
- – Hohe Hardwareanforderungen



Der populäre Sachsenring. Wird von manchen Fahrern auch als mieser, kleiner Go-Kart-Kurs bezeichnet (Vollgas kaum möglich). Ist gerade deshalb eine anspruchsvolle Rennstrecke.

GP 500

Hersteller:	Microprose/Hasbro Inter.
Testversion:	Beta vom Juli '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multi-Player:	2 (Modem), bis 16 (Internet, Netzwerk)
3D-Grafik:	Direct3D, Glide
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	90		

Spielspaß: 79

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Nascar Road Racing

Es ist nicht alles Gold, was glänzt. In diesem Falle noch nicht einmal Silber – oder Bronze – oder Recycling-Metall. Stattdessen legt EA Sports hier ein Programm vor, das den Glauben in die renommierte Marke erschüttert.



Traurig, aber wahr: Dieses Spiel hat keine 3D-Kartenunterstützung. Ihren Vordermann können Sie zwar wegschubsen, doch berechnet wird die Sache nicht. (640x480)

Sind Nascar-Rennen nicht total langweilig? Immer nur im Kreis herumdröhnen? Warum finden diese Turniere nicht auch auf »richtigen« Strecken statt, mit Kurven und Gerade und Schikanen?
Das dachten sich auch die Designer von Farsight Studios und benutzten die bestehende Grafik-Engine von Stormfront Studios (»Nascar Revolution«), um Sie auf zwölf verschiedenen Kursen antreten zu lassen. Mit der Weitsicht ist es allerdings nicht weit her, denn die Entwickler haben so ziemlich alles falsch gemacht, was man falsch machen kann.



Auch aus der Innenperspektive ist das Fahren nicht viel spektakulärer. Hier haben wir Glück, denn wir sind so nah an den Streckenbauten, daß sie nicht mehr »aufpoppen«. (640x480)

Fehlstart

Vor dem eigentlichen Rennen können Sie auf Wunsch drei Runden zur Qualifikation fahren, um sich besser zu plazieren – verzichten Sie darauf, starten Sie einfach als letzter von zehn bis maximal 26 Fahrern. Eine Meisterschaft im eigentlichen Sinne gibt es nicht, Sie können alle Parcous direkt anwählen. Gleiches gilt für die Rundenzahl, die zwischen drei und 24 variiert. Auf Ihren Treibstoff, dessen Gewicht das Beschleunigungsvermögen beeinflußt, müssen Sie in jedem Fall achten. Sie tanken an der Box, wo auch Schäden repariert werden. Sind diese zu stark, ist das Rennen vorzeitig für Sie vorbei. Wahlweise verzichten Sie aber auch auf das Schadensmodell.
Bevor es losgeht, stellen Sie noch Übersetzung, Tankinhalt und Anpreßdruck der vorderen und hinteren Spoiler ein. Das macht sich im Spiel bemerkbar, frustrierenderweise aber auch noch etwas anderes: Alle übrigen Wagen werden nämlich offensichtlich gar nicht berechnet, fahren fröhlich mit unmöglichen Geschwindigkeiten um die Kurven und halten immer die Spur. Ihre eigene Fahrphysik ist recht gut umgesetzt, allerdings stellten wir fest, daß der Wagen im Grenzbereich teils untersteuert – sehr seltsam für ein Auto mit Heckantrieb.
Die Grafik stellt sich ohne 3D-Kartenunterstützung pixelig und mit 256 Farben farbarm dar, ruckelt aber bei entsprechender Wagenanzahl trotzdem erheblich. Ach ja, einen Multiplayer-Modus gibt es auch nicht. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

Ich verstehe es einfach nicht. Wer kommt im Zeitalter von Beschleunigerkarten und Rennspielen mit exzellenter Fahrphysik oder echtem Spaß bei Arcade-Rennen (oder sogar beidem!) auf die Idee, ein derartiges Spiel herauszubringen? Dazu noch unter der Flagge von EA Sports, einer Firma, die sonst für hervorragende Qualität steht?
Zwar läßt sich das eigene Fahrzeug mit etwas Übung beherrschen, die anderen fahren dafür in einer Art über die Strecke, daß wir nicht an ein physikalisches Modell glauben. Das Fehlen jeglicher Meisterschaften drückt die Motivation weiter, so daß letztendlich die üble Grafik auch nichts mehr verschlechtern kann.
Kurz und schlecht, dies ist der eindeutig und mit Abstand übelste EA-Sports-Titel, den ich jemals gesehen habe.

- **+ Nette Fahrphysik des eigenen Wagens**
- **− Keine 3D-Unterstützung**
- **− Andere Fahrzeuge nicht real berechnet**
- **− Keine Meisterschaften**

Nascar Road Racing

Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Anleitung Deutsch, Spiel Englisch
Multi-Player:	-
3D-Grafik:	-
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 128 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	30
Steuerung:	40	Multi-Player:	–

Spielspaß: 23

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Warhammer 40.000: Rites of War

»Warhammer« meets »Panzer General 3D«: Bei diesem neuen Runden-Strategiespiel setzt SSI ganz auf seine altbewährte Engine.



Die Zugmöglichkeiten einer Einheit sind auf einen Blick zu erkennen.

Die »Warhammer 40.000«-Reihe von Games Workshop gehört in Spielefreak-Kreisen sicherlich zu den prominentesten Spielsystemen. Da viele Liebhaber der Brettspiele auch über einen Rechner verfügen dürften, liegt es nahe, diese Käuferschicht mit Computerumsetzungen zu ködern. Folglich entschied sich SSI, die Warhammer-Welt auf die altbewährte »Panzer General 3D«-Engine zu übertragen. Ein Kurz-Tutorial führt in die Bedienung ein, läßt den Spieler jedoch mit den Eigenheiten der von ihm zu führenden Einheiten alleine. Um mehr über seine Kämpfer zu erfahren, kann er eine Art Datenbank mit den wichtigsten Charakteristika befragen. Die aus 24 Einzelmissionen bestehende Kampagne rankt sich um die kriegerischen Auseinandersetzungen dreier grundverschiedener Rassen: Die Eldar ringen zunächst mit imperialen Truppen um die Vorherrschaft auf einem Planeten, bis sich schließlich noch die Tyranid hinzugesellen. Alle Rassen haben rund 20 höchst unterschiedliche Waffensysteme und sind mit Spezialfähigkeiten gesegnet, die man genauestens studieren sollte, wenn man Erfolg haben will. Zu Beginn eines Einsatzes nutzen Sie die zur Verfügung stehenden Ruhmespunkte, um eine möglichst schlagkräftige Armee aus Fern- und Nahwaffen sowie Luft- und Bodeneinheiten auszuwählen. Innerhalb von maximal 40 Runden versuchen Sie, die vorgegebenen Einsatzziele zu erreichen, wobei es meist um die Eroberung bestimmter strategischer Stellen oder die Ausschaltung feindlicher Verbände geht. Die Besetzung von Schlüsselpositionen wie zum Beispiel Ortschaften wird oft durch den Fund eines Artefaktes oder zusätzliche Kampfkraft belohnt. Sind alle gewünschten Bewegungen und Angriffe auf der in Waben eingeteilten Karte vollzogen, übergeben Sie an den Computergegner, der nun seine Truppen zieht. Bis zu vier Spieler dürfen im Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten. **(tw)**



Vor jeder Mission stellen Sie Ihre Truppen sorgfältig zusammen.

Thomas Werner ★★★★

Um Rites of War zu mögen, muß man nicht unbedingt Warhammer-Fan sein, aber es hilft gewaltig. Klar, die Bedienung ist eingängig, und für ein Runden-Strategiespiel ist die Steuerung dank der Panzer-General-Engine sogar erstaunlich rasch zu erlernen. Allerdings dauert es lange, bis der Warhammer-Unkundige weiß, welche Einheit einzusetzen ist. Die Karten sind einfallslos gestaltet und bieten optisch so viel Abwechslung wie ein Blick auf den nächsten Supermarkt-Parkplatz. Die Missionen kommen durchweg durchschnittlich daher, und die Denkpausen der Computer-KI sowie das ruckelnde Scrolling auch auf schnellen Rechnern sind ein wirklich erstaunliches Phänomen. Kurz und gut: Liebhaber der Warhammer-Szenarien werden sicherlich zufrieden sein, alle anderen sollten lieber auf Panzer General 3D oder Dynasty General ausweichen.

- **+ Für Fans: Warhammer-Szenario**
- **+ Einfache Bedienung**
- **− Einfallslose Karten und Missionen**
- **− Schwerer Einstieg für Warhammer-Neulinge**

Warhammer 40.000: Rites of War

Hersteller:	SSI/Mindscape	3D-Grafik: –
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum: Pentium/166, 64 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 64 MByte RAM
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Shadow Man

Tote, Terror, Massenmörder: »Shadow Man« alias Mike LeRoi stromert zur Rettung der Welt tief ins Jenseits hinab.



Düster, düster: Shadow Man tastet sich in Sarg-Tor-Gewölbe vor ...

Der Stoff, aus dem die 20-Uhr-Nachrichten sind: Mike LeRoi steckt die 20 000 Dollar, die ein toter Fahrgast in seinem Taxi liegenließ, in die eigene Tasche und wird dafür von einer Gang gejagt – der gehörte nämlich das Geld. Dummerweise trifft ein entsprechendes Drive-by-Shooting nicht Mike, sondern dessen Eltern und seinen kleinen Bruder Luke. Was Sie nicht in der Tagesschau sehen: Mike steht obendrein unter dem Bann eines Voodoo-Magiers, wird jedoch von der rätselhaften, Jahrhunderte alten Madame Nettie aus dessen Klauen befreit. Der Preis: Mike muß als »Shadow Man« unsere Welt vor Übergriffen aus dem Totenreich schützen und außerdem regelmäßig mit Nettie schlafen, um deren Jugend aufzufrischen. Nach einem solchen Tête-a-Tête wacht Nettie eines Nachts schweißgebadet auf: Legion, Fürst der Dunkelheit, will mit Hilfe von fünf Serienkillern und 120 dunklen Seelen die Apokalyse über die Menschheit bringen. Da sie selbst nicht ins Jenseits überwechseln kann, muß der Shadow Man ran. Sein Auftrag: Alle Seelen befreien und die fünf Mörder nebst Legion erlegen.

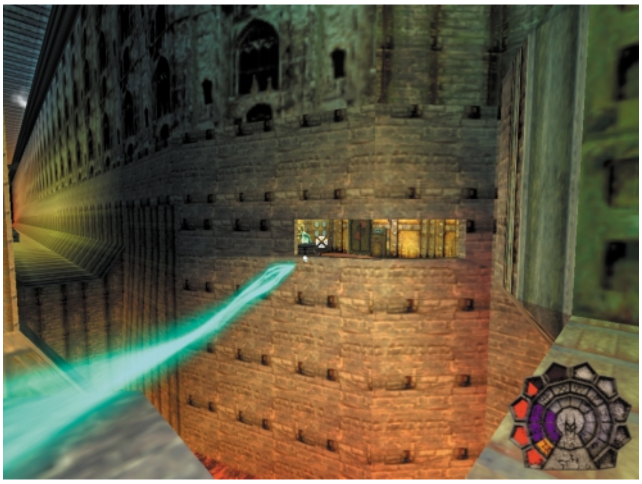




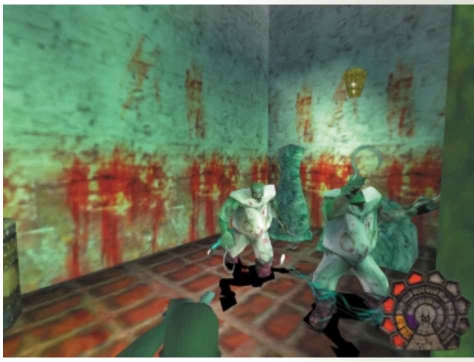
... und muß sich mittels Baton prompt gegen einen Untoten wehren. (Alle Bilder 1024x768, Direct3D, TNT2)

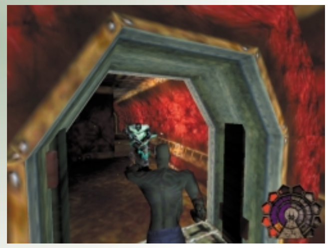
Heute ein König

Zum Glück drückt Nettie unserem Helden den Teddybär seines verstorbenen Bruders Luke in die Hand – damit kann sich der dunkle Rächer frei zwischen den beiden Welten hin- und herbewegen. Ebenfalls hilfreich: ein Dossier über die fünf Serienkiller und die Schattenwaffe, die im Diesseits einen nie versiegenden Strom von Kugeln und im Jenseits Blitze ausspuckt. Und damit sind Sie schon mitten im Geschehen. Sie suchen im Jenseits nach sogenannten Govi-Behältern, die dunkle Seelen enthalten. Ein Schuß mit der Schattenwaffe läßt die blau pulsierende Seele zum Vorschein kommen, die Shadow Man anschließend absorbiert. Damit schützt er sie vor Legi-



▲ **Enorm: Die Schattenwaffe trifft selbst weit entfernte Unholde.**





Ob faulige Verliese oder ein rotgepolsterter Zug – das Asyl wird scharf bewacht.



◀ **Mit ein paar Reglern muß Shadow Man diese gewaltigen Kolben deaktivieren.**

ons Zugriff und bahnt sich außerdem einen Weg durch die sogenannten Sarg-Portale. Diese geben nämlich den Weg in einen anderen Teil der Spielwelt frei – aber erst dann, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Seelen gefunden haben. 17 Portale gibt es insgesamt. Welche Sie schon öffnen können, sehen Sie an Ihrer Schattenanzeige unten rechts im Bild. Leuchten beispielsweise fünf Felder, dürfen Sie Portale mit bis zu fünf hellen Abschnitten öffnen.

Da die einzelnen Abschnitte enorm abwechslungs- und umfangreich geraten sind, erfüllt Lukes Teddy gleichzeitig eine Art Beam-Funktion: Shadow Man kann mit seiner Hilfe lange Herumlatschereien im Totenreich abkürzen. Allerdings gibt es dabei ein kleines Problem: Etwaige Gegner erscheinen beim nächsten Ortsbesuch erneut. Das kann kurz nerven, doch erscheinen auch alle Bonusgegenstände, namentlich Lebens- und Voodoo-Energie sowie die Cadeaux immer wieder. Hundert der letztgenannten erweitern Ihre Lebensenergie übrigens von fünf auf maximal zehn Zähler. Sterben Sie in einem Abschnitt, ohne ihn verlassen zu haben, bleiben die Schurken jedoch verschwunden.

Kein schöner Tag

Normale Waffen wie Schrotflinten oder Automatikpistolen richten dummerweise nur in unserer Welt etwas aus – Geister und anderes Gesocks in der sogenannten Darkside sind ja bereits tot. Hier bekommt Shadow Man im Spielverlauf zahlreiche Voodoo-Waffen wie das flammenspeiende Baton oder die Kalebasse, mit deren Hilfe er mächtige Explosionen erzeugen kann. Selbst mit zwei Waffen oder Gegenständen gleichzeitig hantiert Mike/Shadow Man problemlos herum. Dennoch dreht sich das Spiel nicht primär um Waffen: Gerade die Voodoo-Gegenstände erlauben es Ihnen, verschlossene Bereiche zu öffnen, beispielsweise indem Sie eine Boden-



Mist – diesem Massenmörder kann Mike ohne die Schattenkräfte nichts anhaben.

Jochen Rist ★★★★★

Shadow Man hat mich bereits in den ersten Spielminuten in seinen Bann gezogen. Da stöhnen die Gestalten der Hölle, schwingen die Sensen zu furchterregendem Sound und schraubt der launische Soundtrack sich so gekonnt ins Spieler-Ohr, daß es eine wahre Freude ist – soundtechnisch ist Shadow Man ein Prachtstück. Nach ausgiebigem Testen stellte sich in einem Vergleich zu Rolands parallelem Spiel-Vorgang heraus, daß er anfangs ganz andere Level beschritt als ich, was von der atemberaubenden Komplexität des Level-Zusammenhangs zeugt.

Zwei kleine Ungereimtheiten habe ich allerdings entdeckt: Einmal gibt es beim Wechsel in die Menüs keine durchgehende Musik, und dem Dunkelbruder hätte ein höheres Interaktionsrepertoire mit seiner Umgebung ganz gut getan. Trotzdem: Es gibt immer wieder etwas Neues zu entdecken, die Fähigkeiten des Alter ego werden fortlaufend besser, und plötzlich ist es drei Uhr mitten in der Nacht – und ich muß trotzdem weiterspielen. Derartige Spielchen in Sachen Action-Adventure trieb bisher nur das erste Tomb Raider mit mir. Dessen Nachfolger fand ich dagegen innovationsarm. Vielleicht wacht Eidos ja aus seinem Dornröschenschlaf auf und nimmt sich daran ein Vorbild, denn so müssen Kult-verdächtige Action-Adventures ausschauen.

- **+ Hohe Langzeitmotivation**
- **+ Gigantische Level-Ausmaße**
- **+ Prächtige Grafik**
- **– Keine Musik in den Menüs**
- **– Begrenzte Interaktionsmöglichkeiten**

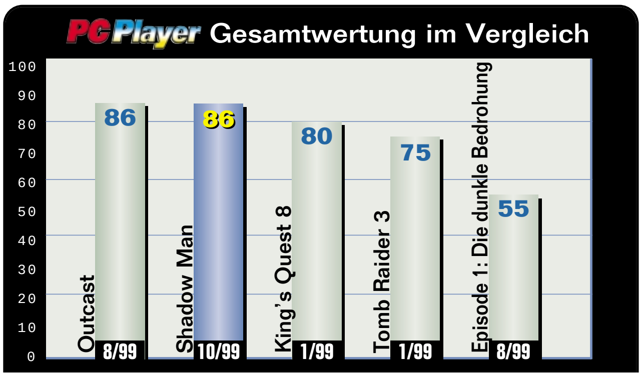




Mike alias Shadow Man ist aufgeregt: Er hat im Jenseits seinen toten Bruder erspäht

platte wegsprengen, die eine gähnende Öffnung in den Untergrund freilegt. Les Cartes, ein Stapel Tarot-Karten, erklärt etwas verschlüsselt die Funktionsweise der zahlreichen Darkside-Objekte.

Legion paßt Ihre Mission verständlicherweise nicht, und so hetzt er rauhe Mengen von Gegnern hinter Ihnen her. Neben »normalen« Geistern, die Sie mit undefinierbaren grünlichen Klumpen bewerfen, treffen Sie auf wild um sich schießende und tretende Asyl-Wächter, schwerbewaffnete Patrouillien oder die unheimlichen Schwestern des Feuertempels, die mit blauen Sichelblitzen Ihre Lebenskraft reduzieren.



Outcast bietet deutlich mehr Adventure- und Rollenspiel-Elemente als Shadow Man, das mehr Wert auf Action und das Erforschen von edel designten Grusel-Umgebungen legt. Grafisch kann beiden das abgewertete King's Quest 8 nicht das Wasser reichen, das die bekannten Adventure-Pfade verläßt und einen Tick Action und Rollenspiel ins Konzept nimmt. Indes nagt der Zahn der Zeit heftigst an der ebenfalls abgewerteten Drittverwertung Tomb Raider 3 – nur für echte Lara-Fans. Ganz abgeschlagen: das maue Action-Spektakel zum neuen Star-Wars-Kinofilm.

Sollten Sie einmal nicht mehr weiterwissen, hilft ein Besuch bei Nettie oder ihrem Gehilfen Jaunty, der vor den Knochenmark-Toren der Unterwelt herumlungert. Die beiden geben dann bereitwillig ein paar Tips zum weiteren Vorgehen. So verrät Ihnen Nettie auf Ihre Frage, wie Mike die Voodoo-Kräfte auch im Diesseits einsetzen kann, daß er dazu drei Artefakte benötigt. Daraus bastelt Nettie ihm dann eine Waffe namens L'Éclipser.

Diverse Tätowierungen machen Shadow Man unverwundbar gegen Flammen und glühende Lavaseen, in denen er gegen Spielende sogar schwimmen kann. Dadurch erweitern sich selbst altbekannte Abschnitte immer wieder aufs Neue – fast wie in den seligen »Zelda«-Spielen, in denen man beispielsweise mit einem Schwert Pflanzen abhacken und damit in neue Bereiche vordringen kann. Sie können sogar Wasser-, pardon, Blutfälle erklimmen oder Teleporter aktivieren ...

Die Welt dreht sich

Mike alias Shadow Man ist mit bekannten Action-Adventure-Fähigkeiten ausgestattet. Er kann schwimmen, tauchen, klettern, hangeln, springen, sich ducken oder Schalter

Die Väter des Schattenmanns

In den Büros von Acclaim Deutschland trafen wir den Senior Designer Simon Phipps und Creative Director Guy Miller, beide dem Stützpunkt von Iguana UK für einen kleinen Deutschland-Trip entronnen.



Simon Phipps (links) und Guy Miller aus dem Shadow-Man-Team.

PC PLAYER: **Hallo Jungs, wie kommt man auf so eine schräge Spielidee?**

SIMON PHIPPS: Wir wollten schon länger ein 3D-Horror-Action-Adventure machen, und Acclaim gab uns dann ein paar Comic-Serien zur Auswahl. Shadow Man gefiel uns am besten, weil in den Heften nur die Charaktere definiert waren, aber nicht die Schattenwelt – jede Menge kreative Freiheit.

PC PLAYER: **Es gibt erstaunlich viele Schockeffekte in Shadow Man ...**

SIMON: Ja, wir haben immer die Sachen behalten, zu denen es in unserem Team ein oder zwei skeptische Stimmen gab. Motto: »Das ist zu gruselig« oder »Uhh, wie schräg«.

PC PLAYER: **In Shadow Man wird ja viel geschossen – wie steht Ihr zum Thema Gewalt?**

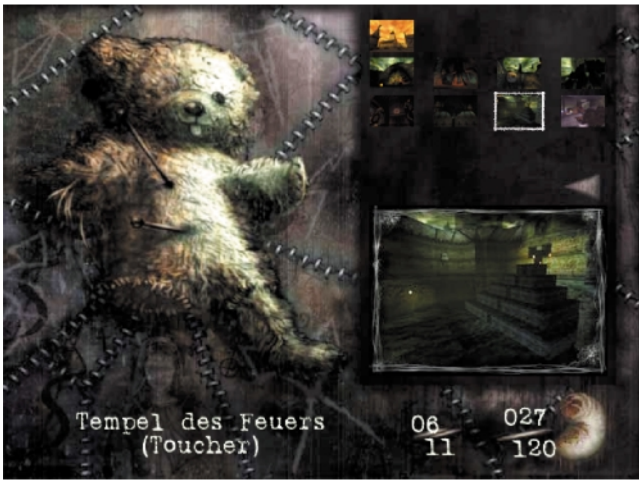
SIMON: Shadow Man ist ein Spiel für eine reifere Zielgruppe, nicht für Kinder, und außerdem geht es nicht primär um die Waffen, sondern die Erforschung der Umgebung.

PC PLAYER: **Ist eine Fortsetzung geplant?**

GUY MILLER: Gleich zwei. Wir haben von Anfang an eine Trilogie im Auge gehabt, aber mit tollen Einzelspielen – wir wollen keine billige Lara-Croft-Nummer abziehen und einfach nur noch einen jährlichen Nachfolger produzieren.



Wahre Helden sind schwindelfrei und hangeln sich über die größten Abgründe.



Lukes Teddy merkt sich automatisch die wichtigsten Ortschaften, die Sie damit direkt anspringen können.



Das hat gesessen! Dieser Asyl-Wächter dient dem Shadow Man nur noch als Lebensenergie-Spender.



Im Inventar können Sie flugs festlegen, welche Waffe Ihr Bildschirm-Ich gerade in der Hand halten soll.



Keine Schmerzen: Die Gad-Toucher-Tätowierung läßt Shadow Man an feurige Ecken fassen.

betätigen. Ab und zu nimmt er in einer Seilbahn oder einem Zug Platz, um schneller voran zu kommen. Die sich daran anschließende Fahrt wird wie sämtliche Dialoge aus einem Guß in der Grafik-Engine vorgeführt. Die sorgt für wahrlich beeindruckende Lichteffekte und verfügt sogar über eine individuell positionierbare Kamera. In der Praxis macht die »Von hinten«-Perspektive ihre Sache jedoch ganz ausgezeichnet.

Einen Sonderpreis hat neben der Grafik der geniale Soundtrack verdient. Dunkel und bedrohlich hämmernde Ethno-Sounds mischen sich mit grellen Schreien eines Geistes, der Ihnen gerade in den Rücken springt. Das ist sehr stimmungsvoll – und sorgte bei mehreren Testern für zahlreiche Schrecksekunden. Spielen Sie Shadow Man besser nicht spätabends, ohne das Licht einzuschalten ...

Selbstmurmelnd dürfen Sie überall einen der neun Speicherplätze belegen. **(ra)**



Mit Hilfe der Poigne-Armbänder kraxelt Shadow Man Blutfälle hinauf.

Roland Austinat ★★★★★

Eins kann ich Ihnen sagen: Selten habe ich bei einem Spiel so oft eine Gänsehaut gehabt! Selbst bei Tageslicht läuft mir der kalte Schauer über den Rücken, wenn hinter mir urplötzlich ein Untoter aus einem Winkel springt oder die Schwestern des Feuertempels stöhnend rückwärts sprechend ihre Blitze auf mich schleudern. Dazu noch die unheimlich-unheilsschwangere Musik – da würde ich am liebsten Reißaus nehmen, wenn ich nicht die Welt retten müßte. Man hat das Gefühl, die Designer haben die Werke von Hieronymus Bosch studiert und nebenbei Dantes Inferno gelesen.

Die Level sind faszinierend ineinander verzahnt und teilweise schon fast zu offen – gut, daß Acclaim dem Spiel eine Karte beilegt. Meine Motivation schnellt ohne Ende an, wenn ich nach einer etwas längeren Suche ein neues Portal mit neuen Überraschungen entdecke. Und dann die Grafik: Solche Lichteffekte und Texturen wie auf den Krokodilen und Hunden habe ich selten gesehen. Zwar habe ich mich anfangs etwas darüber geärgert, daß bereits erledigte Gegner bei einem erneuten Besuch ihrer Wirkungsstätten wieder putzmunter sind, doch mit steigender Voodoo-Macht erledigen Sie sie mit links. Obendrein wäre es sicherlich etwas öde, irgendwann nur noch durch menschenleere Level zu watscheln. Wenn Sie nur einen Funken Interesse an ungewöhnlichen Geschichten und Action-Adventures im speziellen haben, ist Shadow Man Ihr Ding.

- \+ Irre Grafik
- \+ Irre Story
- \+ Irre Musik
- – Wenig Dialoge
- – Level manchmal fast zu groß

Shadow Man

Hersteller:	Iguana UK/Acclaim
Testversion:	Beta vom August '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	90
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 86

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Chroniken des Schwarzen Mondes

Es muß nicht immer Kino sein – auch Comics eignen sich als Inspirationsquelle für ein Computerspiel. Bemerkenswert, wenn dabei dann noch ein unkonventionelles Strategiespiel entsteht.



Zu Ihren Aufträgen gehört auch das Verteidigen einer Burg.

Comicfans sind die »Chroniken des Schwarzen Mondes« von Froideval und Ledroit ein Begriff, schließlich wurden alleine im deutschsprachigen Raum 100 000 Exemplare der ersten sieben Bände verkauft. Auch bei Cryo gibt es offenbar eingeschworene Anhänger der Fantasy-Helden-Epen, die ihre Lieblingslektüre zu einem Echtzeit-Strategiespiel verarbeiteten. Der Spieler schlüpft in die Haut des Recken Wismerhill und muß sich nach den Einführungsmissionen für eine von vier Parteien unterschiedlichen moralischen Anspruchs entscheiden, die sich im Lande Lhynn beharken. Jede der Kampagnen besitzt wiederum einen anderen Schwierigkeitsgrad und läßt den Spieler mit unterschiedlichen Einheitentypen hantieren. Unter den 80 verschiedenen Arten von Gefolgsleuten und Gegnern sind besonders die magiebegabten Wesen wichtig. Ihre Zaubersprüche können manch eine Schlacht entscheiden.

Der Spielverlauf ist in einen Handlungsrahmen eingebettet, in dessen Verlauf Sie etlichen Charakteren begegnen und nach und nach Erfahrungspunkte sammeln. In Ihrer Burg stellen Sie Ihre Armee auf und erwerben gegebenenfalls von erbeutetem oder eingenommenem Geld zusätzliche Truppenteile. Gebaut wird nicht, dafür gibt es pausenlos Gemetzel, unterbrochen von kleineren Wortwechseln. Auf einer Übersichtskarte werden Ihre Gefolgsleute zu strategisch wichtigen Punkten geschickt, wo meist Scharmützel absolviert werden müssen. Dörfer sind zu verteidigen, Burgen zu erstürmen und Friedhöfe von Untoten zu säubern. Bemerkenswert ist die gregorianisch angehauchte Musikuntermalung, mit der die insgesamt 60 Missionen sowie etliche Zusatzaufträge und Gefechte gegen den Computer stimmungsvoll untermalt werden. Der zuvor vom Hersteller angekündigte Mehrspieler-Modus ist in der Verkaufsversion unauffindbar, dafür gibt es einen gelungenen Karteneditor. Ärgerlich ist das Fehlen eines gedruckten Handbuchs. **(tw)**



Auf dieser Karte werden die Armeen zur nächsten Auseinandersetzung bewegt.

Thomas Werner ★★★★

Da steigen mir Tränen der Rührung in die Augen: Ein Cryoprodukt, das nur mit wenigen Monaten Verspätung fertig wurde, tatsächlich funktioniert und zudem richtig Spaß macht – wer hätte das gedacht. Klar, die Grafik setzt keine neuen Maßstäbe, die Steuerung der Einheiten klappt im Schlachtengetümmel nicht immer perfekt, und die Übersetzung sorgt für manches Stirnrunzeln, aber alles in allem stecken viele ungewöhnliche Ideen in diesem Programm. Zwar fehlt den Chroniken die technische Glätte manch anderer Konkurrenten, und der Kauf neuer Truppen hätte einen Hauch einfacher ablaufen können, doch durch die dichte Atmosphäre und die attraktive Hintergrundgeschichte wird dies wieder wettgemacht. Dieses Spiel hat es verdient, eine Chance zu bekommen – besonders Anhänger von düsteren Fantasy-Comics sollten sich angesprochen fühlen.

- \+ Tolle Atmosphäre
- \+ Ungewöhnliche Ideen
- – Fummelige Steuerung
- – Unbefriedigende Truppenverwaltung

Chroniken des Schwarzen Mondes

Hersteller:	Cryo Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.2a
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: 70

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

International Soccer 2000

Tore sind wie das Salz in der Suppe, ohne sie bleibt ein Fußballspiel fad. Bei diesem actionlastigen Produkt von Microsoft müssen Sie sich sicher nie mit einem torlosen Unentschieden zufrieden geben.

Sie stehen mehr auf internationalen Spitzenfußball als auf einen müden Kick zwischen Unterhaching und Ulm? Während EA Sports gerade die heimische Liga mit ihren »Bundesliga Stars 2000« ins Rampenlicht rückte (siehe Test in der letzten Ausgabe) probiert es Microsoft mit Nationalmannschaften. Aber auch sie entschieden sich für eine Millenium-Ausgabe und nennen ihr Produkt »International Socccer 2000«.

Vor dem Spiel ist nach dem Spiel

Staubtrocken, aber wie nach Mutters Schelte gut aufgeräumt präsentieren sich die Menüs. Die Spielmodi orientieren sich bis auf eine Ausnahme am Genre-Standard: Meisterschaft, Pokal sowie diverse Versionen des internationalen Kräftemessens und passable Trainingseinheiten. Die originellste Variante besteht sicherlich darin, in einen bereits laufenden Fußballklassiker (etwa das WM-Finale 1966: England – Deutschland) einzugreifen, um das fast schon verloren geglaubte Match binnen weniger Minuten doch noch umzubiegen. Zur Auswahl stehen lediglich Nationalmannschaften, deren Spieler nur Fiktivnamen tragen. Mit viel Liebesmüh erlaubt ein äußerst benutzerunfreundlicher Editor, diesen Mißstand zu beheben: Natürlich muß man nicht alle 80 Teams bearbeiten.

Zu den zahlreichen Einstellmöglichkeiten wie Spiellänge und Tageszeit gehört auch die Wahl des Austragungsortes. Ganze sechs Stadien wurden originalgetreu nachgebildet: Kiew, Rom, Lyon, Birmingham, Amsterdam und die exotische Arena in Lagos. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich durch zwei Variablen bestimmen: Spielgeschwindigkeit und Offensivdruck.



Gegen Österreich sollte die deutsche Nationalmannschaft doch eine Chance haben, hier ist schon mal ein vielversprechender Angriff. (800x600, Direct3D)



Nach einer Ecke fliegt der Torhüter am Leder vorbei, der deutsche Stürmer gewinnt das entscheidende Kopfballduell. (640x480, Software)



Einige der Optionen sind auf diesem Screen kurz vor dem Anpfiff zu finden.

Graue Maus

Ohne eine 3D-Grafikkarte bietet wahrscheinlich auch der schnellste Athlon nicht genügend Prozessor-Power, um eine flüssige Darstellung zu gewährleisten, eine Voodoo1 sollte es mindestens sein. In den riesigen Arenen herrscht eine akzeptable Stimmung, die von einem Kommentator erweitert wird. Dieser besitzt zwar keinen großen Wortschatz, gibt seine Sprüche aber gütigerweise auch nur in den wichtigsten Situationen ab. Das Motion-capturing-Verfahren verfügt über eine Vielzahl von Animationsphasen, die aber manchmal unnatürlich wirken. Bei einem Kopfball verlangsamen sich die Bewegungsabläufe, und nach einer Grätsche schwebt der Gefoulte fast über dem Boden. Merkwürdigerweise fehlt der









Die Entstehung eines Tors: Der Flügelflitzer sprintet die Außenbahn entlang (1) und kommt frei zum Flanken (2), der Mittelstürmer versenkt den Ball mit einer Direktabnahme (3).

Darstellung der nötige Pep, das Spiel erscheint irgendwie leblos. Nur manchmal, bei gefährlichen Strafraumszenen oder Pfostenknallern, blitzt ein wenig Spannung auf.

Mäßiger Kick

Auch wenn eine simple Steuerung versprochen wurde, benötigt man doch ein gut ausgestattetes Gamepad, um alle Varianten anzuwenden. Die meisten Aktionen sind jedoch mit nur drei Buttons zu bewältigen: sprinten, passen und schießen beziehungsweise grätschen. Eine Semi-Automatik führt nicht nur Kopfbälle oder Direktabnahmen ohne großes Zutun aus. Als problematisch erweist sich das »Vorher-drücken-später-ausführen«-Verfahren: So grätschen manchmal Spieler nicht sofort ins Leere, sondern rennen erst dem Gegner hinterher, um ihn dann von hinten zu fällen – was schnell zu Platzverweisen führt. Ansonsten gibt es keinen Grund zu klagen, die angreifenden Spieler verhalten sich äußerst klug. Wenn der Stürmer auf den Flügel ausweicht, geht sofort ein Mittelfeldmann in die Spitze, und generell bewegen sich die Jungs auf den Ball zu, statt nur stehenzubleiben. Dummerweise trifft dies nicht auf die Abwehrreihen zu, die sich mit langen Bällen ein ums andere Mal auskontern lassen.

(Alex Brante/md)



Die Teams laufen in das vollbesetzte Stadion ein, in der Nahaufnahme sind kleine Clipping-Fehler zu erkennen. (800x600, Direct3D)

Alex Brante ★★★★

International Soccer 2000 verdient sich das Prädikat »Solide Simulation«. Die Grafik ist ordentlich, die Bewegungsabläufe sind flüssig, nur bei manchen Aktionen wie Direktabnahmen oder Kopfbällen scheinen die Spieler langsamer zu agieren. Die ansprechende Soundkulisse, zusammengesetzt aus einer mittelprächtigen Stadionatmosphäre und einem sich dankbarerweise zurückhaltenden Kommentator, verdient sich ein Lob. Die Fülle der Spielmodi und Optionen reicht vollkommen aus, nur die fiktiven Spielernamen zusammen mit dem unsäglichen Editor reduzieren das Spielvergnügen.

Was International Soccer 2000 den Sprung in die internationale Spitze verwehrt, ist seine nur schwer zu erklärende Leblosigkeit. Trotz akzeptabler Präsentation und rasantem Ablauf kam bei mir selten Euphorie auf. Als schwerer Schnitzer erweisen sich auch die lahmen Verteidiger, die mit langen Bällen und beherzten Sprints oft zu überlaufen sind. Besonders Profis bemängeln zudem die Steuerung, die Aktionen oft leicht zeitversetzt überträgt. Es reicht zwar für einen Platz in der oberen Tabellenhälfte, aber nicht für den Sprung ins internationale Geschäft.

- **+ Rasante Action**
- **+ Gelungene Animationen**
- **− Keine Spannung**
- **− Abwehrreihen zu pomadig**

International Soccer 2000

Hersteller:	Rage/Microsoft
Testversion:	Beta vom August '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/400, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70		

Spielspaß: 71

Sportsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NBA Inside Drive 2000

Nach »NBA Full Court Press« aus dem Jahre 1996 versucht Microsoft jetzt erneut, mit einer Basketballsimulation im Ballsportgenre Fuß zu fassen. Dieses Mal soll die offizielle NBA-Lizenz zum Durchbruch verhelfen.

Das Hauptaugenmerk liegt bei »NBA Inside Drive 2000« offensichtlich auf dem Gameplay, denn viele der von den Konkurrenzprodukten bekannten Features wie Spielereditor, 3-Point-Shootout, Netzwerkmodus, selbst definierte Turniere oder Karrieremodus fehlen hier gänzlich. Ausgerüstet mit einem Gamepad mit bis zu zehn Knöpfen kann man neben dem obligatorischen Trainingsspiel selbstverständlich eine ganze Saison bestreiten oder direkt in die Playoffs einsteigen. Dank der offiziellen NBA-Lizenz sind die Teams auf dem Stand vom Mai 1999. Für Vielspieler ist der Taktikbereich interessant, bei dem man sich die bevorzugten Spielzüge zusammenstellen und per Tastendruck aktivieren kann. Drei Schwierigkeitsstufen und ein zusätzlicher Arcademodus decken vom Neuling bis zum Profi alle Spielertypen ab. Grafisch ist NBA Inside Drive 2000 auf der Höhe der Zeit. Spiegelnder Hallenboden, Gesichtstexturen und deutliche Größenunterschiede bei den Sportlern machen genauso einen guten Eindruck wie die Sounduntermalung während eines Matches. Das Publikum johlt und gibt sogar Szenenapplaus, während es bei Freiwürfen des Gegners versucht, seinen Unmut auszudrücken. Während der ganzen Spielzeit geben zwei Reporter teils informative, teils lustige Sprüche zum besten. Im Statistikbereich stehen die Match-Auswertungen klar im Vordergrund. Serien, niedrige Trefferquoten oder überdurchschnittliche Leistungen eines Spielers (»has doubled his 5 points average«) informieren äußerst detailliert über alle Vorgänge in der Halle. Bei Tabellen oder Langzeitstatistiken hinterläßt NBA Inside Drive 2000 jedoch keinen so guten Eindruck.

Hardwarehungrig ist Microsofts neuestes Werk nicht. Auf einem Pentium/200 kann man bei niedriger Auflösung sogar ohne Grafikbeschleuniger ins Geschehen eingreifen.

(Thierry Miguet/md)



Grafisch läßt Microsoft nichts anbrennen. Leider sind die Kameraschwenks in dieser Perspektive oftmals sehr verwirrend (Direct3D, 1024x768).



Bei Nahaufnahmen sind die Gesichtstexturen besonders gut zu erkennen (Direct3D, 1024x768).

Thierry Miguet ★★★★★

Ausgelegt als Großangriff auf Electronic Arts' NBA-Live-Serie macht Microsofts aktuelle Simulation keineswegs eine schlechte Figur. Neben der gelungenen Grafik imponiert besonders der Kommentar der beiden Reporter. Ein solch umfassender und treffender Wortschatz ist mir noch bei keinem anderen Sportspiel untergekommen. Auch die perfekte Steuerung und die Statistiken, die während einer Begegnung eingeblendet oder gar gesprochen werden, müssen einen Vergleich mit dem Genre-Primus nicht scheuen. Hier erkennt man die Liebe zum Detail der Entwickler-Crew.
Einen deftigen Punktabzug bekommt NBA Inside Drive 2000 aber für die verunglückte Darstellung des ballführenden Sportlers. Hochglanzgrafiken und hübsch anzusehende Animationen bringen recht wenig, wenn man im Getümmel oftmals nicht genau erkennen kann, wer denn gerade im Ballbesitz ist. Das Ausweichen auf andere Kameraeinstellungen wird auch nicht von Erfolg gekrönt, da jede Perspektive andere Mängel wie beispielsweise durch den Korb verdeckte Spieler aufweist.
Dennoch macht die Basketballsimulation dank der ausgewogenen Spielstärken der Computergegner und der vorzüglichen Steuerung längere Zeit viel Spaß. Wer keinen Wert auf einen Netzwerk- und Karrieremodus oder auf das 3-Point-Shootout legt, kann sich mit NBA Inside Drive 2000 die Wartezeit auf NBA Live 2000 angenehm verkürzen.

+ Abwechslungsreiche Kommentare
+ Ansprechende Grafik...
− ... bei der man den Ball leider schlecht sieht
− Etwas magere Ausstattung

NBA Inside Drive 2000

Hersteller:	High Voltage/Microsoft
Testversion:	V1.0 vom 09.07.99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)

3D-Grafik: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80		

Spielspaß: 77

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Unter schwarzer Flagge

Holen Sie die Totenkopfflagge hervor, setzen Sie sich die Augenklappe auf und den Papagei auf die Schulter: Hothouse rekrutiert Wagemutige für Freibeuterschiffe in der Karibik. Doch statt einer frischen Brise weht nur muffige, verstaubte Luft über die Planken.



Auch im Gefecht gegen diese spanischen Handelsschiffe bewähren sich kleine Schaluppen.

Piraten! Ein ungern gehörter Ruf des Ausgucks an Bord einer bis zum Bersten mit Golddublonen beladenen Galeone. Schon schießen dem ersten Maat Gedanken durch das Hirn wie »Die machen keine Gefangenen! Die wollen nur Gold! Die fressen kleine Kinder auf!«

Einen derartigen Ruf müssen Sie sich als Piratenkäpt'n freilich erst einmal erwerben. In einem Jahr Ihrer Wahl zwischen 1625 und 1700 finden Sie sich in einem schnuckeligen Karibikhafen mit einer kleinen, aber schnellen Schaluppe und einer Handvoll loyaler Männer wieder. So schippern Sie los und suchen ein ahnungsloses Handelsschiff. Dazu wechseln Sie von der Karte (auf der übrigens schon der gesamte Karibikraum gezeigt wird – schlecht für Entdeckerseelen) in den Ausguck. Von dort aus sehen Sie alle Schiffe im Umkreis von zehn Meilen. Treffen Sie mit einem zusammen, übernehmen Sie direkte Kontrolle über Ihren Kahn und versuchen, den Kaufmann zu entern. Vorher können Sie durch Beschuß dessen Mannschaft dezimieren und demoralisieren, aber Vorsicht! Wenn Sie das ganze Schiff mitnehmen wollen, sollte es nicht zu stark beschädigt sein. Zum Entern rammen Sie einfach den Pechvogel und klicken den entsprechenden Knopf an. Fortan zählt im automatisch ablaufenden Gefecht nur noch Motivation und Stärke der Besatzungen.



Aus dem Krähennest heraus können Sie die Umgebung in zehn Meilen Umkreis beobachten.

Sie können auch Küstenstädte überfallen, indem Sie nicht gleich deren Hafen anlaufen, sondern kurz davor Männer an Land setzen. Achten Sie in jedem Fall darauf, welcher Nationalität Ihre Opfer sind – deren Landsmänner werden nicht mehr gut auf Sie zu sprechen sein. Deren Feinden macht es aber gar nichts aus, manchmal erhalten Sie von einem Stadtgouverneur sogar einen Kaperbrief.

Vom geraubten Gold reparieren Sie Ihre Pötte, treiben Handel, belohnen Ihre Männer von Zeit und Zeit und vergraben Schätze. Sind Ihre Mannen mit Ihnen zufrieden und stimmt das Goldsäckel, können Sie nach vielen Jahren auf eine erfolgreiche Laufbahn zurückblicken. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★

Tja, selbst 14 Jahre nach dem Ur-Pirates von Sid Meier verstecken sich etwaige hochwertige Nachfolger noch immer hinter dem Horizont. Das fängt bei den Seegefechten an, bei denen es wirklich ein Geduldsspiel ist, ein anderes Schiff zwecks Entern zu rammen. Dann können Sie eigentlich nur noch zusehen, wie die Mannschaftszahlen auf beiden Seiten sinken und hoffen, daß von Ihren Mannen welche übrigbleiben oder die andere Besatzung sich ergibt. Duelle gegen den gegnerischen Kapitän suchen Sie vergebens.

Dafür können Sie auch an Land Küstenstädte überfallen, dazu gibt es keinen fest in Missionen vorgegebenen Spielverlauf wie etwa in Der Korsar. Die deutsche Sprachausgabe nervt allerdings, oft finden Sie zudem in den angelaufenen Häfen keine Waren, was schlecht für die Nahrungsmittelversorgung der Besatzung ist. Deren Stimmung schlägt dafür extrem schnell um, und so ist Ihre Piratenkarriere oft rascher zu Ende, als man Sie kielholen kann. Ich spiele lieber Pirates! Gold.

- \+ Landgefechte
- \+ Dynamischer Spielverlauf
- – Fieselige Steuerung bei Seegefechten
- – Keine Säbelduelle

Unter schwarzer Flagge

Hersteller:	Hothouse Creations/ Eidos Interactive
Testversion:	Beta vom August '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	-
3D-Grafik:	-
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium 233MMX, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

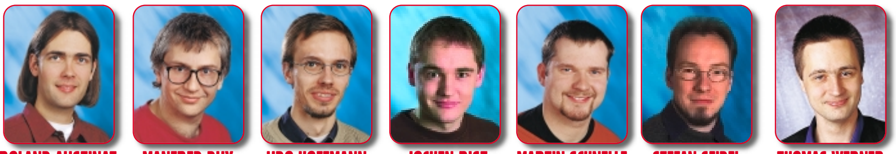
Grafik:	40	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 58

PC Player INDEX

1999 OKTOBER

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.



Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
System Shock	Action-Adventure	92	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	128
Shadow Man	Action-Adventure	86	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	90
Drakan	Action-Adventure	81	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	116
Civilization 2: Test of Time	Strategiespiel	80	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	120
Alien vs. Predator	Actionspiel	80	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	167
GP 500	Rennspiel	79	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	84
Revolt	Rennspiel	78	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	80
Starfleed Command	Action-Strategie	78	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	112
Darkstone	Action-Rollenspiel	78	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	108
Seven Kingdoms	Strategiespiel	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
NBA Inside Drive	Sportsimulation	77	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	102
Pandoras Box	Denkspiel	75	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★	125
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	72	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	82
International Soccer 2000	Sportspiel	71	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	98
Chronik des schwarzen Mondes	Stragiespiel	70	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	94
Rites of War	Strategiespiel	68	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	88
Unter schwarzer Flagge	Strategiespiel	58	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	103
Skout	Actionspiel	57	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	124
Dark Secrets of Africa	Actionspiel	54	★★	★★★	★★★	★★	★★	★★★	★★★	111
Man of War	Strategiespiel	40	★	★★	★	★	★	★	★★	167
Nascar Road Racing	Rennspiel	23	★	★★	★★	★★	★★	★	★	86

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
Descent 3	Action	89	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/99
Bundesliga Star 2000	Sportspiel	87	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	9/99
Unreal Tournament	Action	87	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	9/99
Mechwarrior 3	SF-Simulation	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Outcast	Action-Adventure	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/99
Need for Speed: Brennender Asphalt	Rennspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/99
Team Fortress Classic	Zusatz-CD	85	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	9/99
Dungeon Keeper 2	Strategie	83	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★★	8/99
Discworld Noir	Rollenspiel	82	-	★★★★	★★★★★	-		★★★★	★★★★	7/99
Völker, Die	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Midtown Madness	Rennspiel	80	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
PGA Golf 99	Sport	80	★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/99
Heavy Gear 2	Simulation	79	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	78	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	9/99
Street Wars	Strategie	78	★★★	★★★★	★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	8/99
X - Beyond the Frontier	Wirtschaftssimulation	78	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	8/99
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	77	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	8/99
Might and Magic 7	Rollenspiel	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/99
N.I.C.E. 2 Tune-Up	Zusatz-CD	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Darkstone

»Diablo 2« läßt noch immer auf sich warten – Delphine aus Frankreich nutzen dieses Vakuum geschickt für »Darkstone«, ihren dreisten »Diablo« Klon.

Nichts ist perfekt – auch in »Darkstones« Märchenland Uma (Thurman?) hauen sich die Menschen gegenseitig für Macht, Geld und Land die Birne ein. Prompt sterben die netten Drachen von nebenan aus, Imps mutieren zu Goblins und Feen zu Gorgos. Was tun, sprach Kaliba, ihres Zeichens Göttin vom Dienst? Hmm, vielleicht können die naturverbundenen Druiden helfen? In der Tat sind die Rauschebärte im Kampf siegreich und gründen zur weiteren Friedenswahrung einen Mönchsorden als lokalen Uno-Ableger. Der wacht nebenbei über den sieben Kristallen der Sphärenkugel der Zeit, mit deren Hilfe die bösen Gestalten zurückgedrängt wurden. Doch, oh weh, den Mönch Drakil Tanan zieht's zur dunklen Seite der Macht. Er nennt sich fortan Drack, tut sich mit dem Tod selbst zusammen und fordert Kaliba zum Duell. Diese gewinnt zwar, doch schnappt sich Drack eine ihrer Hände, mit der er einen Drachen wiederauferstehen läßt. Obendrein kann er sich nun selbst in einen Feuerspucker verwandeln ... Zeit, die in alle Winde verstreuten Kristalle zu suchen und Drack in den Dreck zu stoßen.



Acht Helden sollt ihr sein

Jetzt sind Sie gefragt: Suchen Sie sich zwei Reckinnen oder Recken aus den vier Kasten Krieger/Amazone, Zauberer/Hexe, Mönch/Priester oder Räuber/Diebin aus, die für Sie nach dem Rechten sehen. Rollenspielgerecht ändern sich die Startwerte für Stärke, Vitalität, Gewandtheit und Magie. Beim Aufsteigen in einen höheren Erfahrungslevel dürfen Sie ein paar neugewonnene Pünktchen zum gewünschten Merkmal hinzufügen. Ihr Ausgangspunkt ist eine Stadt mit zahlreichen Händlern und Bewohnern. Hier treffen Sie auch zahlreiche Typen, die Ihnen einen Auftrag ans Herz legen: Finden Sie etwa einen heiligen Gral, ein gestohlenes Buch oder den wertvollen Seelenstein. Bei erfolgreicher Wiederbeschaffung winkt eine Belohnung, teilweise auch ein Bonus-Gegenstand. Bringen Sie Gaetan beispielsweise seine Axt wieder, bedankt er sich mit einem Dämonenschild, der vor drei magischen Idolen schützt. Befreien Sie ein Einhorn oder ein Dorf von dem Bann einer Hexe, erhalten Sie gar einen Kristallsplitter. Also auf in die vier umliegenden Landstriche Ardyl, Marghor, Ormar und Serkesh und Ausschau nach Monstern in den und um die 32 Dungeons herum gehalten.



◀ Heureka! Der Spiegel der Lügen, mit dem Sie der Hexe ein Schnippchen schlagen können, ist Ihrer.



Vor dem Kampf ist nach dem Kampf

Skelette und Ungeheuer fackeln nicht lange: Am liebsten sähen sie Ihre Helden tot auf dem



Die Ortschaften auf der Karte (hier das Land Omar) werden bei jedem Spielstart neu verteilt.





▲ Kaliba sei dank: Ihre Gefährtin konnte per Auferstehungszauber zurück ins Leben geholt werden.



Wie in diesem Verlies öffnen Sie zahlreiche Türen durch passende Schalter.

◀ Unangenehme Typen: Diese zwei Riesenspinnen lauern schon auf unsere Helden. (alle Bilder 640x480, Direct3D, TNT2)





Uh-oh: Unsere Recken haben sich leichtfertig in einen unbekannten Dungeon vorgewagt – was die dort lauernden Skelettkrieger sofort ausnutzen.



Boden liegen. Gar nicht nett, und daher wehren Sie sich mit Nah- und Fernwaffen wie Schwert, Axt, Bogen oder Shuriken. Magisch begabte Gutmenschen zaubern den Gegnern ein paar Blitze oder andere Späße entgegen. Per Mausklick steuern Sie dabei einen der Charaktere, der andere attackiert mit den von Ihnen gewählten Waffen und Magie-Effekten automatisch. Nach einem Kämpfchen dürfen Sie das Geld und etwaige Überbleibsel der Bösewichte aufklauben und in Ihrem stets zu kleinen Inventar verstauen. Dabei verstauen Sie in den Gürteln der tapferen Streiter vier Gegenstände, die Sie auf Knopfdruck direkt einsetzen können. In der Stadt verticken Sie Waffen, Rüstungen und Konsorten gegen klingende Münze. Heiltränke, Gegengifte und Nahrung benutzen Sie am besten selbst. Etwas blöd: Manatränke können die beiden Akteure eigenständig die Kehle runterrinnen lassen, Lebenssaft müssen Sie manuell nachfüllen – was im dichten Getümmel gelegentlich zum ungeplanten Ableben der Helden führt. Wohl dem, der dann einen Auferstehungszauber in der Tasche oder dauerhaft gelernt hat.

Die Sphärenkugel ist rund

Zurück in der Stadt identifiziert Madame Irma etwaige aufgelesene Fundsachen, Schmied Gunther repariert Rüstung und Waffen, Gastwirt Perry sorgt für lecker Mittagessen, und Wucherer Larsac paßt auf die übriggebliebenen Goldstücke auf. Bei Meister Elmeric gibt es diverse Tränke, Schutzringe und -ketten sowie 32 unterschiedliche Zaubersprüche. Diese helfen im Kampf (zum Beispiel Giftwolke, Sturm, Feuerball), entschärfen Fallen

Stefan Seidel ★★★★

Ein gelungener Diablo-Klon? Das muß ich mir als Fan der ersten Stunde natürlich anschauen. Anfangs sieht das auch gar nicht übel aus: Die Monsterjagd bietet ein abwechslungsreiches Spielvergnügen, zufallsgenerierte Level, Rollenspielelemente und ein paar nette Puzzle-Einlagen. Jäger- und Sammlernaturen fühlen sich alsbald zuhause, da auch die Steuerung Diablo-konform daherkommt. Äußerst angenehm ist die automatische »Held, bewege dich doch bitte zum Level-Ausgang!«-Funktion. Mit der frei dreh- und zoombaren Kamera kann sich jeder seine Lieblingsperspektive einstellen.

Hört sich alles nach einem netten Zeitvertreib an. Dagegen spricht jedoch so einiges: die hakelige Steuerung, die quietschbunte Grafik, kantige, hölzern-tapsige Animationen, teils miserable KI und eine überaus nervige Synchronisation. Ganz abgesehen davon, daß die letzten Worte meines Helden nicht »Ich habe Hunger!« sein sollten. Ich ziehe mich ohne Darkstone in mein Kämmerchen zurück und träume weiter von Diablo 2 ...

- \+ Variabler Spielverlauf
- \+ Vielfältige Quests
- \+ Langzeitmotivation
- − Nervende Synchronisation
- − Hakelige Steuerung
- − Quietschbuntes Design

In der Stadt rüsten Sie nicht nur Ihre Helden aus – werfen Sie mal ein paar Goldstücke in Audrens Hut …

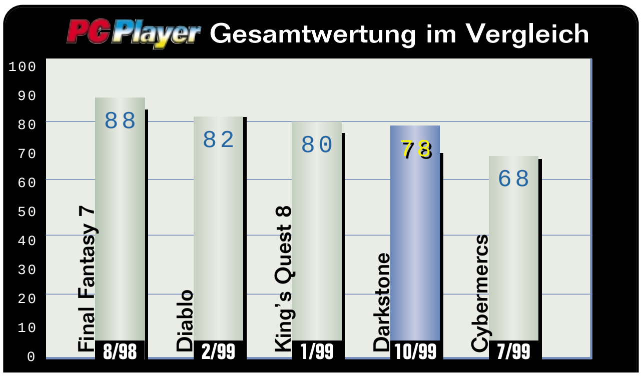




(Telekinese) oder erleichtern Ihnen die Suche (Licht, Magie-Portal). Elmerics Kollege Dalsin bringt Ihnen gegen klingende Münze Spezialfähigkeiten bei. Mit steigender Fähigkeitsstufe (eins bis zehn) werden die immer kostspieliger. Dafür helfen sie gewaltig: Versteckte, passive Fähigkeiten wie Handel sparen beim Einkauf bare Münze, Lernen beschleunigt den Levelaufstieg der betreffenden Figur, Waffenmeister erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit. Mit aktiven Fähigkeiten spüren Sie Nahrung auf (Förster), reparieren Ihre Waffen (Reparatur) oder verwandeln sich gar in einen Werwolf (Lycantrophie).

Der nächste Gegner ist immer der schwerste

Damit Sie sich nicht verlaufen, läßt sich in der Unterwelt eine Karte transparent über das Geschehen einblenden. Außerdem regeln die Pfeiltasten den Kameraabstand und -blickwinkel. Oft sehen Sie nämlich nicht, wo Sie gerade hintappen. Praktisch: Eine Auto-Latsch-Funktion, die Ihnen die Sucharbeit nach dem Dungeon-Ausgang oder einem Ort der Oberwelt abnimmt. Stirbt einer oder beide Charaktere, haben Sie die Wahl: Entweder einen Spielstand laden, oder ohne Waffen und Rüstung, jedoch mit dem restlichen Inventar, wieder in der Stadt beginnen. Zwei höhere Schwierigkeitsstufen schalten sich erst ab bestimmten Erfahrungsleveln frei. Witzig: Sie können auch einen neuen Charakter gemeinsam mit einem Veteranen in den Kampf schicken – oder im Mehrspieler-Modus mit bis zu drei Mitspielern gemeinsam auf die Suche nach den Kristallen gehen. Die Spielwelt mit ihren Aufgaben wird übrigens bei jedem Start neu erstellt. Deren recht bunte, jedoch nicht übermäßig detaillierte Grafik ist zweckmäßig. Unangenehm fällt dafür die deutsche Sprachausgabe auf, die scheinbar zwei französische Deutschstudenten in ihrer WG allein durchgezogen haben – wir sagen nur »Ich habe Hunger«. **(ra)**



Das Ausnahme-Rollenspiel Final Fantasy 7 macht heute noch so viel Spaß wie vor einem Jahr – und bietet neben ungeheurem Story-Tiefgang auch jede Menge Action. Darkstone-Vorbild Diablo erscheint nach zwei Jahren nicht mehr ganz taufrisch: Zu dürftig ist die Hintergrundgeschichte. Die besitzt zwar King's Quest 8, doch dessen Linearität und etwas altbackene Grafik sorgen nicht gerade für einen hohen Wiederspielwert. Den kann Darkstone vorweisen, aber an Diablos Atmosphäre und Klasse kommt es trotz starker Parallelen nicht ganz heran. Cybermercs fesselt nur solche Fans an den Monitor, die Diablo schon 37 Mal durchgespielt haben.



Per Magie-Portal springen Sie vom Friedhof – auf dem Sie übrigens prima Ihre Charakterwerte steigern können – zurück ins Dorf.

Roland Austinat ★★★★

Seien wir ehrlich: Delphine hat sich kräftig bei Blizzards Action-Rollenspiel Diablo bedient. So ziemlich alle Spielelemente des Superhits finden sich auch im Lande Uma wieder, so gut wie gar nichts wurde verändert. Und obwohl ich mit Diablo vor zwei Jahren nichts anfangen konnte, macht mir die Suche nach den sieben Kristallen Spaß. Warum, kann ich kaum so richtig erklären – vielleicht, weil die Umgebungen etwas dynamischer und farbenfroher als in der düsteren Diablo-Welt erstrahlen. Des öfteren geärgert hat mich der Zwang zum ewigen Nachführen und Zoomen der Kamera – eine automatisch mitdrehende Perspektive wäre deutlich besser gewesen. Die Synchronsprecher mit ihren teilweise katastrophalen Betonungen schaden der Atmosphäre eher, als daß sie ihr nutzen. Dennoch: Mag Darkstone auch keine Ausgeburt an Spieltiefe und Innovation sein, bleibt es doch ein vergnügliches Stück Software, das im Nu einen fiesen Suchtfaktor erzeugt – und das schaffen in diesem Monat längst nicht alle Testmuster.

- + Fixer Einstieg
- + Hoher Wiederspielwert
- + Zahlreiche Mini-Aufgaben
- – Dürre 08/15-Geschichte
- – Ewiges Kamera-justieren

Darkstone

Hersteller:	Delphine/Electronic Arts
Testversion:	Beta vom August '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70
Einstieg:	80
Steuerung:	70
Sound:	60
Komplexität:	70

Spielspaß: 78

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Dark Secrets of Africa

Daß in Afrika an allen Ecken und Enden Geheimnisse lauern, überrascht nicht weiter. Daß diese aber einer sehr durchsichtigen Systematik unterliegen, schon.



In Afrikas Oberwelt (etwa: nubische Wüsten oder timbuktische Einöden) sind Oasen zur Wasserversorgung äußerst wichtig.

Die Anhänger des Gottes Azag-Thot sorgen im Jahre 1876 in Afrika für reichlich Aufregung. Weil, äh ... die halt ganz unheimlich böse sind. Die Bruderschaft des Marduk und die Anhänger des Anubis haben was gegen Azag-Thot, weil, nun ... die halt ganz unheimlich gut sind. Da trifft es sich vorzüglich, daß der Archäologe Howard Hawk gerade durch Afrika reist und sich gern für die edlen Belange der Marduk/Anubis-Sippe einspannen läßt.

In 15 verschiedenen Gegenden Afrikas, eine reizvoller als die andere, kann er nun das Erbstück seinen Vaters, ein schickes Winchestergewehr, unbefangen einsetzen. Alle paar Meter stehen Azag-Thot-Mönche herum, die man praktischerweise an ihren dunklen Kutten erkennt, und wollen ordentlich was auf den Latz haben. Haben die Mönche fürs erste genug, springen verfluchte Spinnenmenschen oder andere bizarre Kreaturen mit komplizierten Namen ein. Nun denn: In jeder reizvollen Gegend gibt es auch mindestens eine reizvolle okkulte Anlage, in der Gegenstände wie zerbrochene Amulette, mächtige Bücher oder Zauberschwerter herumliegen. Diese Gegenstände muß Hawk unbedingt haben, denn anders ist das Azag-Thot-Gesocks nicht zu bezwingen. Dazu schart er verschiedene Ureinwohner um sich: Träger, die ihm seine Ausrüstung (Nahrung, Schlafzelt) schleppen, Helfer, die für ihn Hindernisse aus dem Weg räumen, und Krieger, die das machen, was sie immer machen, kriegern nämlich. Mit diesem Gefolge (bis zu sechs Eingeborene dürfen es sein) kreucht Hawk durch die jeweilige Gegend, bis er die jeweilige Anlage gefunden hat. Sodann begibt er sich mutig allein hinein, verscheucht die garstigen Bewohner, nimmt den gerade gesuchten Gegenstand an sich und eilt weiter zur nächsten Gegend. Zauberkräfte, die er nebenbei erwirbt, machen die Sache etwas abwechslungsreicher. **(uh)**



In Afrikas Unterwelt (etwa: »Grab des Schischak« oder »Mondtempel«) betätigt sich Howard Hawk vor allem als engagierter Grabräuber.

Udo Hoffmann ★★★

Wer das Handbuch von Dark Secrets of Africa aufschlägt, liest als allererstes den Namen der Autorin. Eine schöne Sache für die gute Frau – groß und breit steht sie noch über dem Spieletitel. Auch im Spiel selber hätte ich die Schwerpunkte aber anders gesetzt: Mich können zum Beispiel die vielen historischen Informationen überhaupt nicht reizen, wenn sie nicht in einen spannenden Kontext eingebunden werden. Allzu aufgezogen und unmotiviert eiert Hawk nach Schema F ballernd durch Afrikas Urgründe. Nebenbei stören viele andere Dinge: Flammen bekommt die Spiel-Engine ja prima hin, Gebäude oder transparente Wände weniger. Die Steuerung ist ungenau, soll so die Spannung erhöht werden? Und wenn mich selbst der duldsame Thomas Werner bittet, die Lautstärke herunterzudrehen, weil ihn die ständigen »Uhh-uhh«-Laute der sterbenden Mönche so nerven, heißt das schon einiges.

- (+) Manchmal schöne Grafikeffekte
- (+) Gute Hintergrundgeschichte ...
- (−) ... schlecht umgesetzt
- (−) Viele Detailschwächen

Dark Secrets of Africa

Hersteller:	New Generation System/THQ
Testversion:	Beta vom August '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	-
3D-Grafik:	-
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233MMX, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

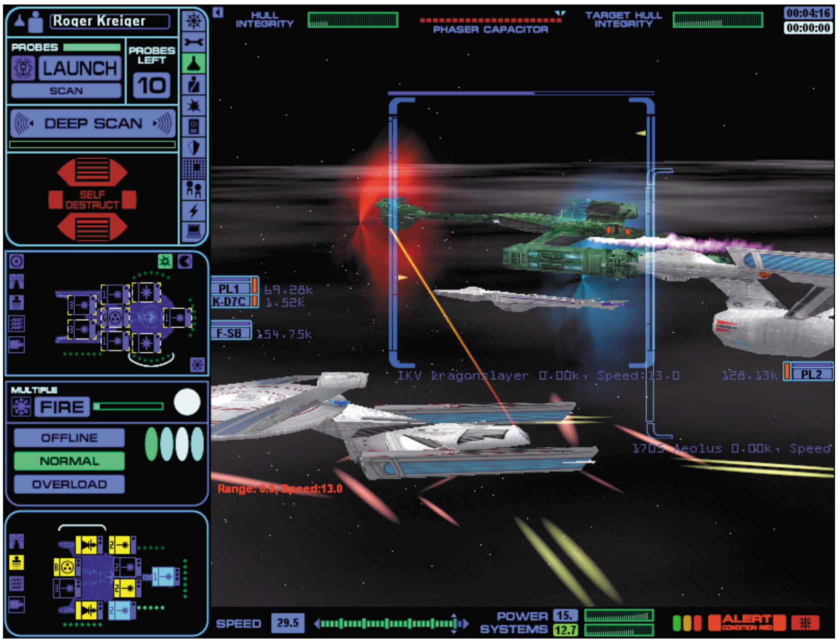
Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: 54

Action-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Star Trek: Starfleet Command

Kontrastprogramm: Während in Deutschland die Massen im Episode-1-Fieber taumeln, veröffentlicht Interplay mit »Star Trek: Starfleet Command« eine Action-Strategie-Kombo zum guten, alten Raumschiff Enterprise.



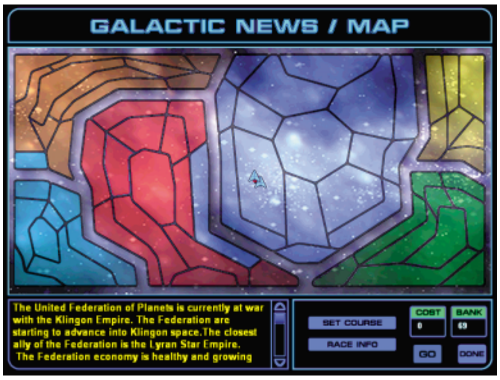
◀ Gemeinsam sind wir stark: Ihre beiden Schiffe schützen einen dritten gegen marandierende Klingonen. (alle Bilder 800x600 Direct3D)

Damals, in den siebziger Jahren, als von Computerspielen allenfalls an amerikanischen Unis die Rede war, entwickelte Stephen V. Cole mit dem Segen von Lizenz-Eigentümer Paramount das Brettspiel »Star Fleet Battles«. Die PC-Version dieser Gefechtssimmulation ist rund 20 Jahre später bei Interplay erschienen. Unter dem Namen »Star Trek: Starfleet Command«. Vier Rassen aus der klassischen Serie um Kirk, Spock und Pille McCoy nebst zwei Eigenentwicklungen aus dem Brettspiel warten in je einer Kampagne auf wackere Nachwuchskapitäne.

Immer der Nase nach

Ein Kritikpunkt an »Starfleet Academy«, ebenfalls von Interplay, war die extrem actionlastige Steuerung der großen Schiffe. Die läuft bei Starfleet Battles anders: Zum einen saust Ihr Raumschiff nicht wie ein X-Wing durchs All, sondern braucht für eine Kehrtwende schon mal ein paar Sekunden länger, zum anderen spielen die einzelnen Schiffsstationen wie Navigation, Kommunikation oder Maschinenraum mit zahlreichen Unterfunktionen eine wichtige Rolle.

Egal, welcher Rasse Sie beitreten: Wesentliche Steuerelemente sind bei allen Parteien gleich – mehr dazu finden Sie im Kasten auf der rechten Seite. Lassen Sie sich von der Menge an Konsolen und deren Komplexität nicht abschrecken. Es gibt zum Glück umfangreiche Tutorien und Zwischenprüfungen an der jeweiligen Flottenakademie. So leitet Sie Captain Sulu persönlich durch den Föderationssimulator, während Ihnen etwa bei den Klingonen der bärbeißige Kommodore Ketrick Befehle ins Ohr raunzt.

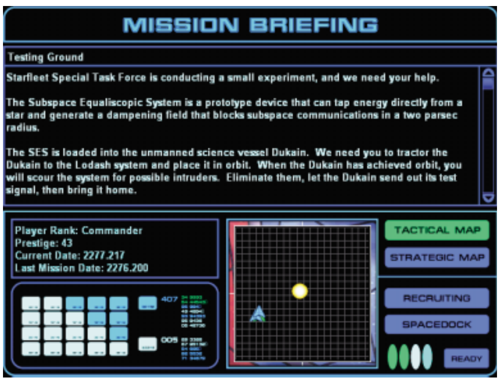


Sieg! Die Sternenflotte (blau) hat den Klingonen (rot) einen Sektor abgeluchst. ▶

Tips der Veteranen sollten Sie nicht in den Wind schlagen. So empfiehlt Sulu beispielsweise, zuerst eine Ladung Photonentorpedos aus nächster Nähe auf Ihren Gegner abzufeuern und dann gleich eine Salve Phaserschüsse hinterherzujagen – sehr effektiv, um Schutzschirme zu knacken. Erfolgreich beendete Trainingsstunden und Übungsmissionen werden mit einer Medaille belohnt.

Jetzt wird's ernst

Haben Sie die Grundlagen



Etwas schmucklos: Das Missionsbriefing wird weder vorgelesen noch animiert dargestellt.



❶ Konsole des Steuermanns mit schnellen Wendemanövern (oben), Orbit- und Verfolgungskursen (unten)



❷ Reparatur-Konsole mit Aufgabenliste (links), Schadensanzeige (Mitte) und verfügbaren Ersatzteilen (rechts)



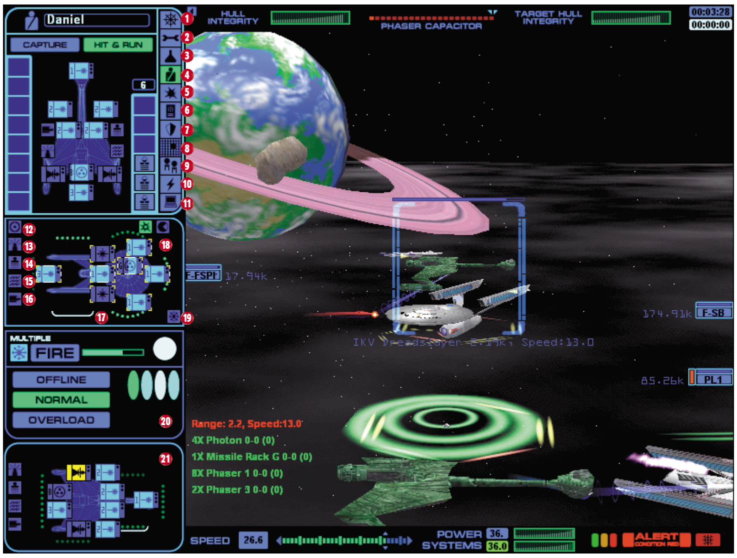
❸ Wissenschaftsoffizier mit Forschungssonden (oben), Tiefenscanner (Mitte), Selbstzerstörung (unten)



❹ Sicherheitsabteilung, wahlweise Sabotage des Gegners (hier dargestellt) oder Enterkontrolle



❺ Waffenleitstand mit Übersicht der Waffengruppen (oben), Raumminen (Mitte) und Feuerart (unten)



Eine typische Szene einer Föderationsmission. Bei den fünf anderen Rassen ist die Anordnung der einzelnen Schiffsstationen bis auf Besonderheiten wie beispielsweise eine Tarnvorrichtung identisch.



❻ Funkzentrale mit Liste aller Schiffsmeldungen, Funksprüche und möglicher Grußbotschaften (unten)



❼ Verteidigungseinrichtung: Notbremse, Raketensperrfeuer, Verteidigungstraktorstrahlen und Störsender-Shuttles



❽ Taktische Karte mit Zoom-Funktion, dem eigenen Schiff und anderen wichtigen Objekten

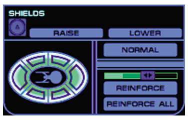


❾ Flottenkommandos: Wechsel des Kommandoschiffes und wichtige Kommandos der nicht selbst gesteuerten Schiffe

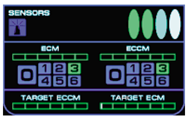


❿ Energieanzeige mit Schutzschirm-Regler (Mitte) und Reserveenergiekontrolle (unten)

⓫ Spiel- und Kamerapräferenzen



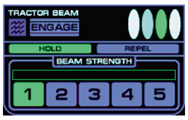
⓬ Schutzschirm-Detaileinstellung



⓭ Elektronische Abwehr- und Gegenmaßnahmen



⓮ Transporterkontrolle (für Bomben und Enterkommandos)



⓯ Traktorstrahlkontrolle



⓰ Shuttle-Hangar (für Diplomaten und zum Angriff)

⓱ Schiffszustand

⓲ Waffen-Informationen (Streubreite)

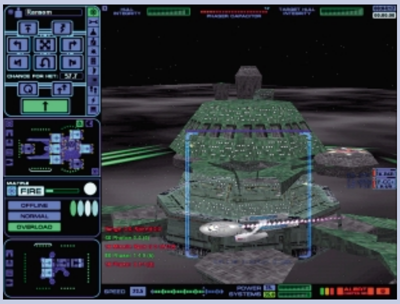
⓳ Auswahl aller Waffen

⓴ Nähere Informationen zu Unterpunkten 12 bis 16 und 19

㉑ Zustand des Gegners

㉒ Eigenes Schiff

Die Machtblöcke in Starfleet Command



Die Föderation
Die Föderationsflotte verfügt über ausgewogene Schiffe mit guten Rundum-Schutzschilden und den besten Wissenschaftsabteilungen. Ihre Photonentorpedos machen selbst kleine Fregatten sehr gefährlich. Die Wirtschaft der Föderation ist die stärkste von allen sechs Rassen.



Die Klingonen
Das klingonische Imperium ist relativ arm und kann seine starke Flotte nur durch einen einfachen Lebensstil der Bevölkerung finanzieren. Ihre Kampfschiffe sind sehr wendig, deren Waffen verfügen über ein großes Schußfeld. Die Front-Schutzschilde sind deutlich stärker als die im Heck.



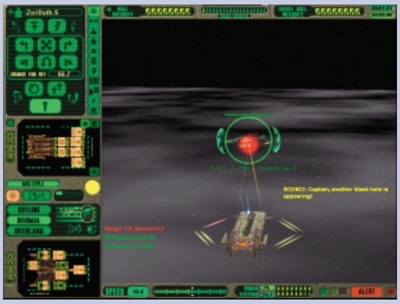
Die Romulaner
Die Romulaner sind die aggressivste unter allen sechs Rassen. Ihr Imperium beherbergt weniger bewohnbare Welten als das der Gorn. Die Tarnvorrichtungen und Plasmakanonen ihrer zum Teil von den Klingonen übernommenen Schiffe machen sie zu einem nicht zu unterschätzenden Gegner.



Die Lyraner
Grundlage des lyranischen Imperiums ist ein Feudalsystem aus 21 Gebieten, über die 21 Grafen, vier Herzöge und darüber der König herrschen. Ihre Schiffe verfügen über Disruptoren und einen speziellen Energieschirm, der sich selbst mit Raketen oder Raumjägern nur schwer knacken läßt.

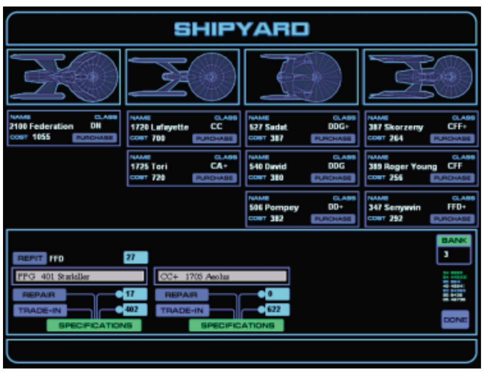


Die Hydraner
Die methanatmenden Hydraner werden von einem Königshaus mit rund 30 000 Mitgliedern regiert. Für fast 50 Jahre waren sie ein Sklavenvolk der Klingonen und Lyraner. Ihre Schiffe sind extrem robust und mit weitreichenden Phasern und ausgefeilten Nahkampfwaffen ausgestattet.



Die Gorn
Nach einer kurzen Auseinandersetzung konnten die Gorn als Verbündete der Föderation gewonnen werden. Aufgrund der andauernden Auseinandersetzungen mit den Romulanern rüsteten die Gorn ihre Flotte mit schweren Plasmatorpedos und Unterkünften für große Truppenkontingente aus.

intus, ruft die Pflicht. Wollen Sie sich an ein paar historischen Missionen wie dem Kobayashi-Maru-Test oder der Nebel-Verfolgungsjagd aus dem zweiten Kinofilm versuchen? Oder reizen Sie Ruhm und Ehre im Kampagnen-Modus mehr? Dann arbeiten Sie sich am besten in rund 30 Missionen vom Lt. Commander bis zum Flottenadmiral (beziehungsweise in den entsprechenden Rängen bei anderen Rassen) die Sternenflottenleiter hinauf. Jede Kampagne wird dynamisch generiert und enthält neben Standard-Missionen wie Piratenangriffen oder Erkundungs-, Fracht- und Geleitschutzflügen solche Aufträge, die sich unmittelbar

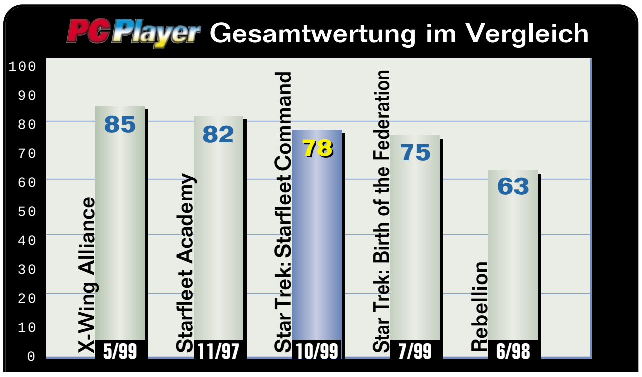


◀ Stan's Gebrauchtschiffe: Vier Typen mit unterschiedlichen Ausstattungen stehen zur Wahl.

Thomas Werner ★★★★

Strenggenommen ist Starfleet Command ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie maximal drei Einheiten befehligen können. Kann so etwas überhaupt Spaß machen? Durchaus, denn das Ausrüsten und Verbessern der eigenen Flotte läßt sie einem noch mehr ans Herz wachsen als die sonst üblichen Einheiten im Dutzendpack, die in Starcraft oder Total Annihilation über den Erdboden krauchen. Ähnlich zweidimensional geht es auch in Commands Weltraum zu – es fällt im Spiel aber überhaupt nicht negativ auf, daß die Schiffe lediglich auf einer Ebene manövrieren. Mir fehlt nur etwas die grafische Opulenz in Sachen Kampf- und Zwischensequenzen, wie sie moderne 3D-Strategie-Kollegen inzwischen bieten. Dadurch wird Starfleet Command nicht zu einem schlechteren Spiel, doch pixelsüchtige Besitzer eines High-End-Rechners werden ein bißchen enttäuscht sein. Auf der Habenseite verbucht der Titel sechs umfangreiche Kampagnen und die Star-Trek-Atmosphäre, die mit Klingonen, Romulanern und den typischen Raumschiffen prächtig eingefangen wird.

- + Realistische Raumgefechte
- + Sechs Kampagnen
- + Abwechslungsreiche Missionen
- − Dürftige Präsentation
- − Keine Zwischensequenzen



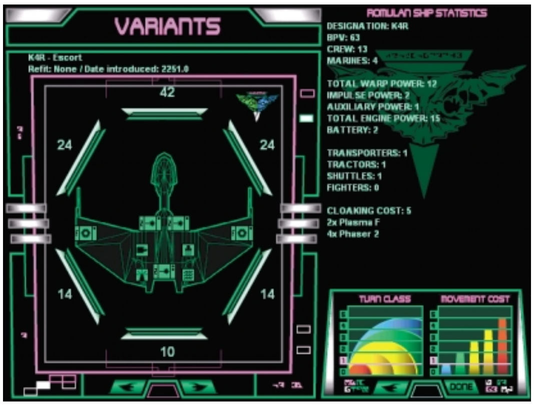
X-Wing Alliance mischt ausgezeichnet Story, Simulation und die Star-Wars-Thematik. Starfleet Academy spielt sich etwas zu actionlastig, besitzt dafür eine schicke, gefilmte Story. Starfleet Commands sechs Kampagnen werden immer wieder neu arrangiert, außerdem ist die Echtzeit-Kontrolle der einzelnen Schiffe sehr gut gelöst. Birth of the Federation nutzt durch etwas Menü-Wirrwarr die Chance nicht, das Vorbild Masters of Orion 2 vom Thron zu stoßen. LucasArts' Rebellion ist und bleibt ein rundenbasierter.

auf die Kampagne auswirken. Ein Beispiel: Auf der Galaxis-Karte sehen Sie, daß die Klingonen sich in den Randbereich der Föderation wagen. Sie steuern mit Ihrem Schiff dieses Gebiet an und fliegen einige Missionen gegen die Söhne des Kahless. Resultat: Der Föderationsraum bekommt wieder seinen ursprünglichen Blauton.

Auf der Interplay-Homepage sollen in Zukunft auch noch ein paar Erweiterungsmissionen erscheinen.

Einmal volltanken!

Erfolgreich abgeschlossene Einsätze mehren die Punkte auf Ihrem Prestige-Konto – wichtig für eine Beförderung. Obendrein haben Sie die Chance, ab einer bestimmten Punktzahl einer Geheimorganisation wie der romulanischen Tal Shi'ar oder der Starfleet Special Task Force beizutreten, die Ihnen daraufhin einige Spezialaufträge bescheren. Auch die Crew lernt mit jedem Feindkontakt dazu und verbessert so



◀ Erkenne den Gegner: Der Schwachpunkt des romulanischen K4R ist sein schwacher Heck-Schutzschirm.

die Kampfkraft Ihres Schiffes. Wie in »Panzer General« lassen sich die Prestige-Punkte auch in neue Crewmitglieder, bessere Ausrüstung und Waffen oder gar ein neues Schiff umsetzen. Bis zu drei Raumer hören maximal auf Ihr Kommando. Damit Sie keinen alten Seelenverkäufer erstehen, gibt es ein Nachschlagewerk, in dem zuerst nur die eigenen Flieger, später auch die der schon getroffenen Feinde aufgelistet sind. Aber Vorsicht: Wenn Sie sich nicht im Zentralbereich Ihrer Rasse aufhalten, sondern auf einer Kolonie oder einer Sternenbasis vorbeischauen, sind längst nicht alle Ausrüstungsgegenstände auf Lager. Bei Abstechern fernab Ihres Herrschaftsbereichs müssen Sie sich ohnehin freuen, noch lebend zurückzukommen.

Effekthascherei?

Bei aller Spieltiefe kann die Starfleet-Command-Grafik nicht mehr ganz mit aktuellen Weltraumtiteln mithalten. Dafür ist die Musik allererste Sahne. Je nach Rasse ändert sich die Grundmelodie, die jeweils Anleihen bei diversen Film-Soundtracks macht. So klingt die Föderation freundlich-optimistisch, während bei den Klingonen duster-harsche Klänge aus der Box schallen.



Hoppla: Bei einer harmlosen Vermessungsaktion stößt die Föderationsfregatte auf einen klingonischen Bird of Prey. (640x480, Software)

Die Mehrspieler-Variantenbeschränken sich auf jeder-gegen-jeden oder Team-gegen-Team. Schön: die rund 160 Seiten starke, gut geschriebene Anleitung. **(ra)**

Roland Austinat ★★★★

Das Warten auf die fertige Version hat sich gelohnt: Starfleet Command macht ohne Bugs noch einmal soviel Spaß. Und kaum etwas ist befriedigender, als nach einer langen Raumschlacht einem Gegner den finalen Phaserschuß in die Schiffswand zu jagen. Auf den ersten Blick schreckte mich die Raumschiff-Menüflut leicht ab, doch nach den durchspielten Tutorien sind die kleinen Knöpfchen alte Bekannte.

Ich hätte mir bei allem Variationsreichtum der dynamischen Kampagnen jedoch gerne eine durchgehende Geschichte und eine größere Befehlsauswahl für meine Flotte gewünscht. Dabei brauche ich gar nicht mal die von Thomas angesprochenen Renderfilmchen, mir reichten da schon ein paar stimmungsvolle Standbilder und markige Funksprüche. Dennoch hat Starfleet Command schon etwas – das Herumkreuzen im All erinnert mich teilweise an eine U-Boot-Simulation. Wenn Sie das Schmökern in dicken Handbüchern lieben und obendrein ein strategisch angehauchter Enterprise-Fan sind, sollten Sie sich Starfleet Command näher ansehen.

- \+ Dynamische Kampagnen
- \+ Sechs Rassen
- \+ Keine sture Ballerei
- − Kleine KI-Macken
- − Nicht einfach

Star Trek: Starfleet Command

Hersteller:	14° East/Interplay
Testversion:	Verkaufsversion 1.00.01
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem, Kabel), bis 6 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 78

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Drakan – Orden der Flamme

Der Herbst ist nah, denn die Drachen fliegen wieder tief. Als fesche Drachenreiterin dürfen Sie am Boden und in der Luft Lara Croft mächtig Konkurrenz machen.

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Mutigste im ganzen Land?« »Lara Croft, du bist die Mutigste hier, doch hinter den sieben Bergen lebt eine, die ist noch tausendmal mutiger als ihr!« So oder ähnlich könnte derzeit der morgendliche Dialog der weltweit bekanntesten Computerspiele-Heldin mit ihrem wichtigsten Badezimmerutensil ablaufen. Schließlich bietet Rynn, ihres Zeichens Drachenreiterin im langerwarteten Action-Adventure »Drakan«, genügend Anlaß für eine Prise weiblicher Mißgunst. Zwar tritt die Konkurrentin nicht ganz so cool auf wie die toughe Hauptdarstellerin aus »Tomb Raider«, doch im übrigen gab man sich alle Mühe, Genre-Fans in Versuchung zu führen. Nicht nur die Perspektive mit Blick auf die Rückseite der Spielfigur gleicht dem Vorbild – auch in anderer Hinsicht ist die Dame ähnlich beweglich und abenteuerlustig geraten wie die gute Lara.



Heißer Luftkampf im Tal – nicht gegnerische Drachen, auch feurige Geschosse der Drachenabwehrstellungen lassen Feuerbälle durch die Lüfte sausen. (Glide)

Fremde in der Nacht

Der erste Unterschied betrifft jedoch die Motivation, aus der heraus Rynn ihren hübschen Kopf riskiert: Ihr geht es nicht um Ruhm oder sensationelle Entdeckungen, sondern um die Rettung ihres Bruders. Plündernde Wartocks haben nämlich bei einem nächtlichen Überraschungsbesuch ihr Dorf ein wenig eingeflacht und die Einwohner mit dem sanften Druck kalter Klingen dazu gebracht, ohne Sozialleistungen oder Urlaubsanspruch in den Minen zu schuften. Da würde nicht nur ein Lafontaine empört aufschreien, und so startet Rynn ihre Suche nach dem verschollenen Geschwister, die sie durch elf höchst unterschiedliche Gegenden ihrer Welt führt. Zunächst laufen Sie in der Rolle Rynns noch mutterseelenallein durchs Unterholz, springen über Abgründe, finden Waffen und setzen diese im Kampf gegen Wartocks, Orks, bösartige Aasfresser und offenbar hormonbehandelte Spinnenungetüme ein. Rynn besitzt eine hervorragende Körperbeherrschung und kann nicht nur Sprünge und Rollen in allen möglichen Variationen absolvieren, sondern ihren Gegnern auch mit Ausfallschritten, Stichstößen, Dreh- und Sprungangriffen auf der Nase herumtanzen. Zum Einsatz kommen Schwerter in allen Größen, Keulen, Äxte und ein Bogen mit unterschiedlichen Pfeilarten. Vier Arten von Rüstungen schützen vor unschönen Stichverletzungen, und Heiltränke kurieren erlittene Wunden. An einigen Stellen sind Kristalle zu finden, mit denen Blitze oder ein Frosthauch auf Gegner abgefeuert werden können. Jede Waffe hat deut-



Die Handlung wird durch kurze Zwischensequenzen angereichert. (Glide)



Auf einer Kiste stehend zielt Rynn mit Pfeil und Bogen auf fiese Spinnentiere. (Glide)



Ein Wechsel der Kameraperspektive erlaubt einen frontalen Blick auf Rynn (im Hintergrund zwei frisch vermöbelte Wartocks). (Glide)



Für Drachen verboten: Durch dieses Gitter kommt Rynn nur ohne Begleitung.

lich spürbare Charakteristika wie Haltbarkeit, Schnelligkeit sowie Schadensstärke bei erfolgreichen Treffern. Einige Waffenschmiede haben ihre Prunkstücke sogar noch mit Zusatzfunktionen ausgestattet – so kann ein Flammenschwert auf Tastendruck eine begrenzte Zahl von Feuerkreisen ausstoßen.

Luftschlacht um Drakan

Richtig rund geht es jedoch erst, wenn Rynn schließlich auf den alten Drachen Arokh trifft. Obwohl sie diesen Feuerspucker erst zwei Minuten kennt, willigt unsere Heldin in einen wahren Knebelvertrag ein: Durch ein spezielles Ritual bindet sich ihre Seele an die des Lindwurms, und das sogar für alle Ewigkeit. Beide können trotzdem weiterhin unabhängig voneinander agieren, doch gibt es nur noch eine gemeinsame Lebensenergie, wodurch jede Verletzung gleich für beide zur Bedrohung wird. Zur Belohnung für diesen wahnsinnigen Bund trägt Arokh seine Seelenverwandte geduldig durch die Lüfte. Gesteuert wird das lebendige Fluggefährt mit den gleichen Tasten wie Rynn, wobei die sonst fürs Springen und Ducken verwendeten Knöpfe nun die Flughöhe verändern. Arokh kann serienmäßig Feuer speien und auf diese Weise sowohl Bodenziele wie auch andere fliegende Drachen rösten. Die Luftkämpfe erinnern deutlich an das, was bei



Hüpf, Rynn, hüpf – wenn du nicht so enden möchtest wie die Herren dort am Balken. (Glide)

militärischen Flugsimulationen geboten wird – selbst eine Art von Flugabwehrgeschützen zielt auf das ungleiche Paar. Manch erlegter Flatterbold hinterläßt eine magische Rune, die dem fliegenden Untersatz neue Fähigkeiten wie das Ausstoßen von Giftgaswolken oder Lavakugeln verleiht.

Allerdings sollte Rynn sich nicht zu sehr an ihren eigenen Fähigkeiten berauschen, denn schließlich ist all dies nur Mittel zum Zweck.



Ein Gegner liegt bereits am Boden, der andere wurde mit dem Flammenschwert schon hübsch in die Ecke gedrängt. (Glide)

Roland Austinat ★★★★

Lara heißt jetzt Rynn – sonst ändert sich nichts. Oder? Zum Glück doch: Zwar erinnerte mich Drakan zu Anfang etwas an King's Quest 8, doch im weiteren Spielverlauf offenbart sich deutlich mehr Tiefe als bei Roberta Williams' letztem Streich, auch wenn Story und Puzzles recht genrekonform daherkommen. Da besitzen Shadow Man und System Shock einwandfrei mehr Atmosphäre.

Dafür ist mir Arokh schwer ans Herz gewachsen, einen Drachen würde ich auch im richtigen Leben gerne mal reiten. Die Flugstunden lassen mich auch so manches Perspektivenproblem verschmerzen. Trotzdem: Wenn Sie die oben genannten Spiele schon überstanden haben und sich die Zeit bis zu Indiana Jones' neuen Abenteuern vertreiben möchten, geben Sie Rynn eine Chance. Ach ja – die leibhaftige Rynn-Darstellerin ist dazu deutlich hübscher als alle englischen Lara-Doubles.

- \+ Drachenreiten
- \+ Große Spielwelt
- \+ Ohne Lara Croft
- − Kameraprobleme
- − Konventionelles Spieldesign
- − Rynns Telefonnummer fehlt



Schwingende Steinkugeln fordern an dieser Stelle Ihre Geschicklichkeit und gutes Timing heraus. (Glide)

Fakten

Drakan

- Elf Level
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Schwert- und Luftkampf
- Integrierter Drachenflugsimulator
- Ausgeprägte Hintergrundgeschichte mit Nebenaufträgen
- Sieben Grundtypen von Waffen
- Magische Gegenstände
- Spezielle Mehrspieler-Welten

Hüpfen für den Weltfrieden

Der vermißte Bruder harrt verzweifelt seiner Befreiung, und im Verlauf des Abenteuers stoßen Sie auf mehrere Personen, die Hinweise geben oder – nach der Erfüllung von Nebenaufträgen – Ihre Ausrüstung verbessern. All diese Missionen werden auf den Übersichtskarten der jeweiligen Gegend eingetragen und bei erfolgreicher Bewältigung durchgestrichen. Ein Bauer engagiert Sie beispielsweise als Kammerjäger für sein enormes Spinnenproblem. Nach und nach kommen Sie so an Gegenstände und Schlüssel, die den Zugang zu neuen Bereichen des Levels ermöglichen. Neben den ständigen Raufereien mit üblen Monstern wird die Geschicklichkeit des Spielers noch durch diverse klassische Hüpfeinlagen auf die Probe gestellt. Abgründe sind zu überwinden, Kisten als Treppenersatz zu verwenden und Vorsprünge zum Vorwärtskommen auszunutzen. Rasiermesserscharfe Klingen sausen dabei durch die Luft, gigantische Felsbrocken rollen auf Sie zu, und spitze Zacken schießen aus den Wänden. Ganz geschickt wird dabei Arokh durch enge Höhleneingänge und Türen von einigen Bereichen ausgesperrt, in denen Rynn daher ohne ihren großen Beschützer unterwegs ist.

Für wen die Befreiung des Landes Drakan vom Bösen keine Herausforderung mehr darstellt, der kann sich per Netzwerk, Modem oder Internet menschliche Gegner suchen, um am Boden oder vom Rücken eines Drachens aus den besten Recken zu ermitteln. **(tw)**



Arokh erwirbt hier gerade auf magische Weise eine neue Fähigkeit. (Glide)

Thomas Werner ★★★★★

Ursprünglich wollte das Entwicklerteam nur den Luftkampf zwischen Drachen simulieren – auf die Idee mit Rynn kam man erst später. Doch gerade von Rynn lebt Drakan letztendlich. Zugegeben: Sie wirkt arg magersüchtig, der Designer sollte sein Schönheitsideal noch einmal kräftig durchdenken. Davon abgesehen beherrscht sie praktisch alles, was auch Lara Croft an Kunststücken zu bieten hat, und sogar mehr: Wer hat schließlich die Tomb-Raider-Heldin schon mal auf einer Echse durch die Lüfte segeln sehen. Die großflächigen Level sind ansprechend gestaltet, die Handlung mitsamt zahlreicher Nebenaufträge motiviert zum Weiterspielen, und auch bei den Hüpfsequenzen am Boden kommt kaum Frust auf. Bemerkenswert sind die ausgezeichneten Schwertkämpfe, während die Luftduelle für Action-Adventure-Fans erst einmal ungewohnt sind und nach ein wenig Übung verlangen, bevor die ersten Krähendrachen brennend abschmieren. Insgesamt ist Drakan eines der abwechslungsreichsten und ungewöhnlichsten Spiele der letzten Monate, dem man kleinere Grafikschwächen leicht verzeiht.

- **+ Ungewöhnliche Drachenduelle**
- **+ Fesselnde Schwertkämpfe**
- **+ Abwechslungsreich**
- **+ Motivierende Story**
- **– Magersüchtige Heldin**

Drakan – Orden der Flamme

Hersteller:	Psygnosis/GT Interactive
Testversion:	Beta vom August `99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)

3D-Grafik: Direct3D, Glide

Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Hardware, Empfehlung: Pentium/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 81

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Civilization 2: Test of Time

»Civilization« und kein Ende. Nach den kürzlich erschienenen »Alpha Centauri« und »Civilization: Call to Power« versucht sich nun Microprose an der Mammutaufgabe, einen würdigen Nachfolger für ihren gleichnamigen Aufbauklassiker auf die Beine zu stellen.



Die Zugehörigkeit der Städte erkennen Sie recht einfach an ihrer Namensfarbe. Bei den Einheiten ist die Sache schon schwieriger: Nur der mickrige farbige Punkt links über jeder Truppe gibt darüber Auskunft.

Tja, manche Dinge sind eben einfach zeitlos, und wenn das im Spielebereich überhaupt auf irgendein Produkt zutrifft, so gilt das sicherlich für Civilization, DIE unverwüstliche Aufbausimulation aus dem Hause Microprose. Letztere gaben erst kürzlich bekannt, daß sie zusammen mit dem Civ-Urvater Sid Meier einen weiteren Nachfolger entwickeln wollen, der auf den Namen – wer hätt's gedacht – »Civilization 3« hören soll. Bis dieses Produkt das Licht der Monitore erblickt, dürften jedoch noch etliche Monate ins Land ziehen. Aber kein Grund zur Trauer für die riesige Civ-Fangemeinde, denn mit »Civilization 2: Test of Time« schiebt Microprose eine Art Überbrückungshilfe dazwischen. Die trägt nicht umsonst den Namen des großen Vorbildes im Titel, denn verglichen mit den beiden Genrekonkurrenten Alpha Centauri und Civilization: Call to Power schmiegt sich Test of Time in puncto Präsentation, Spielverlauf und Steuerung sicherlich am engsten an Civilization 2 an.



▲ **In diesem Menü bestimmen Sie über die Nahrungs-, Güter- und Einheitenproduktion jeder einzelnen Stadt. Die hell erleuchteten Felder markieren das Einzugsgebiet der Ansiedlung.**



▲ **Jede Stadt produziert immer nur entweder ein Gebäude oder eine Einheit. Auf Wunsch übernimmt der Rechner diese Aufgabe per Automatikfunktion.**



▲ **Nostalgiker wird's freuen: Das Stadtmenü zeigt sich auf Wunsch auch im Civilization-2-Design.**



Aus alt mach neu

Das fängt bereits beim altbekannten Spielverlauf an. Wer den Vorgänger kennt, darf daher ruhigen Gewissens den folgenden Absatz übersprin-







Das Geschehen läßt sich in etwa 15 Zoomstufen anzeigen, zoomen Sie zu weit raus (links), sind die Einheiten kaum noch erkennen, bei allzu großer Nähe dagegen leidet die Gesamtübersicht (rechts). Als sehr praktikabel erwiesen sich vier bis fünf der mittleren Ansichtsstufen (Mitte). (Fantasywelt)



Nach der Landung auf dem Planeten Alpha Centauri. Mittels eines Teleporters (der rote Ring am rechten Bildrand) reisen die Kolonisten zwischen den beiden Welten umher. (Realwelt)

gen. Mit wirtschaftlichen, militärischen, forschungstechnischen und diplomatischen Mitteln sollen Sie eine bei jedem Spielstart neu generierte Landkarte besiedeln, und damit das Ganze nicht zu einfach wird, versuchen maximal sechs rechnergesteuerte oder menschliche Gegner genau das gleiche. Also ziehen Sie im Rundentakt mit Ihren Siedlern los und erkunden die zoombare und mit Meeren, Bergen, Wäldern, Wüsten und Tundren geschmückte Karte, um an geeigneter Stelle Städte zu gründen. Jede dieser Ansiedlungen bildet eine selbständige Produktionseinheit, ernährt sich aus den umliegenden Feldern und ist in der Lage, rund 80 Truppengattungen sowie mehrere Dutzend Gebäude und Weltwunder zu bauen. Solange Sie Ihre Leute mit mäßiger Besteuerung, Alleinunterhaltern und bestimmten Bauten bei Laune halten, wird das mit Bevölkerungswachstum, der Erwirtschaftung von Forschungspunkten und der Erstellung von Gebäuden oder Einheiten gedankt. Andernfalls drohen Hungersnöte sowie Aufstände bis hin zu Unabhängigkeitsbestrebungen. Auch sollten Sie Ihre Städte nie ohne Schutz, sprich ein bis zwei Einheiten lassen, denn Barbarenstämme sowie vor allem die Gegner warten nur darauf, unverteidigte Städte im Handstreich einzunehmen. Die Kämpfe selbst sind eher von schlichter Natur: Sobald zwei verfeindete Einheiten dasselbe Feld betreten, schlagen sie automatisch solange aufeinander ein, bis einer den Löffel abgibt. Aus diesem Grund und weil die Aggressivität der Umwelt hier eher zugenommen hat, sollten Sie auch eifrig Forschung betreiben, denn nur so kommen Sie stets in den Genuß der neuesten waffentechnischen Errungenschaften.



Die Zusatzwelten sind landschaftlich eher karg, aber dafür mit Schätzen und Feinden übersät. (Wolkenwelt des Fantasyszenarios)



Wer den Feind gern stets im Auge behält, blendet einfach eine zusätzliche Verfolgerkamera ein. (Realwelt)

Thomas Werner ★★★★

Test of Time ist kein schlechtes Spiel, ganz sicher nicht. Das variantenreiche Geschehen motiviert langfristig, die Steuerung klappt im großen und ganzen einwandfrei, und das Spielprinzip zehrt nach wie vor von diesem gewissen Quentchen Genialität, von dem so manche Grafikorgie nur träumen kann. Auch gefällt mir, daß hier sowohl ein wirtschaftlich als auch ein strategisch denkender Weltenlenker Erfolge feiern kann. Aber galt dies alles nicht auch schon für den Vorgänger Civilization 2? An den lehnt sich Test of Time meines Erachtens allzu schamlos an. Nur ein paar optisch mäßige Zusatzwelten nebst den zugehörigen Einheiten und Forschungsfeldern – das erscheint mir dann doch ein wenig einfallslos, und daß die Truppen neuerdings animiert sind, reißt mich ebenfalls kaum vom Hocker. Das parallele Besiedeln von bis zu vier Welten schließlich ist mir oftmals einfach zuviel des Guten, im Gegensatz zu Manfred verspüre ich auch wenig Lust dazu, mir die Heerschar neuer Einheitstypen und Erfindungen samt ihrer Auswirkungen reinzupauken. Gerade in Anbetracht hochkarätiger Konkurrenten wie Alpha Centauri hat es sich Microprose hier ein wenig zu einfach gemacht.

+ Komplex, aber leicht erlernbar

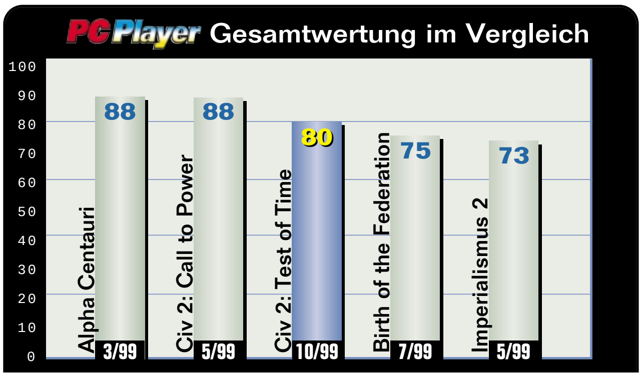
+ Geniales Spielprinzip ...

– ... das bereits sattsam bekannt ist

– Schwaches Diplomatiesystem



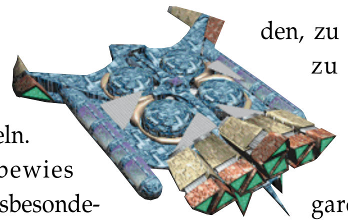
Die Übersichtskarte ist verschieb- und ausblendbar (Science-Ficiton-Welt)



Angeführt werden die derzeit besten rundenbasierten Aufbausimulationen von einem ebenbürtigen Duo: Alpha Centauri überzeugt mit ausgefeilten diplomatischen Möglichkeiten, Call to Power dagegen mit einer sehr bedienerfreundlichen Präsentation. Test of Time verläßt sich spieltechnisch allzusehr auf Altbewährtes, brilliert aber dafür mit einem Füllhorn an Spielvarianten. Beim etwas umständlich zu bedienenden Birth of the Federation geht leider irgendwann die Übersicht verloren, und das leicht fade Imperialismus 2 wirkt ein wenig wie Civilization 2 nach einer Radikaldiät, bei der nur die Diplomatie übrig blieb.

Ein Universum an Möglichkeiten

Dies alles kennen wir bereits aus Civilization 2. Aber damit noch nicht genug, auch die per Maus und Hotkey vollzogene Steuerung sowie das rudimentäre Diplomatiesystem wurden 1:1 vom Vorgänger übernommen. Selbst einige der unspektakulären Mini-Melodien und Soundeffekte haben einen gewissen Wiedererkennungseffekt. In der Realwelt finden sich zudem sämtliche schon bekannten Erfindungen von Civ 2 wieder. Während jedoch beim Vorgänger das Spiel mit der Aussendung von Kolonisten zum Planeten Alpha Centauri endete, dürfen Sie ab diesem Zeitpunkt bei Test of Time dieses Gestirn parallel zur Mutter Erde mit futuristischen Einheiten besiedeln.



Überhaupt bewies Microprose insbesondere beim Szenariodesign Kreativität. So stehen mit Fantasy, Science-fiction und der besagten Realwelt drei unterschiedliche Landschaften mit jeweils rund 80 Truppengattungen und einem ebenso großen individuellen Forschungsbaum zur Verfügung. Darüber hinaus gebieten die Fantasy- und die Sci-fi-Welt über jeweils drei Paralleluniversen wie Unter-, Wolken- oder Wasserwelt. In der Summe sind das maximal vier Welten, die es gleichzeitig zu erkunden, zu besiedeln und zu erobern gilt. Nicht zu vergessen steht mit der Midgard-Mission ein sehr interessantes und umfangreiches Fantasy-Szenario zur Verfügung, bei dem Sie unter Zeitdruck siedeln, Aufträge erfüllen und gleichzeitig die üblichen Gegner sowie einen teuflischen Hexer in seine Schranken weisen. Dieses Szenario alleine dürfte Sie mehrere Nächte in Beschlag nehmen. Damit bietet Test of Time immerhin mehr optische und inhaltliche Civ-Varianten als die gesamte, vielköpfige Genre-Konkurrenz. **(md)**

Manfred Duy ★★★★★

Das Spielprinzip von Civilization gehört für mich zu den wenigen, von denen ich einfach nicht genug bekommen kann, daher habe ich auch Test of Time in mein Herz geschlossen. Zugegeben, das fiel mir anfangs nicht leicht, denn die Steuerung sowie vor allem das Diplomatiesystem erschien mir bereits bei Civ 2 verbesserungswürdig. Die einzige erkennbare Erleichterung ist die Automatikfunktion der Siedler; das Hantieren mit Karawanenstraßen, das umständliche Kartenscrollen sowie das fehlende Gruppieren von Einheiten nerven dagegen genauso wie einst im Mai. Dazu kommt, daß die Truppen zwar animiert wurden, sich aber insbesondere in der Fantasywelt nur sehr schwer von der gleichfarbigen Landschaft abheben.

Das war's aber auch mit der Nörgelei, denn Test of Time hat durchaus seine Qualitäten, und dabei beziehe ich mich insbesondere auf das Szenario-Design. Die drei Basiswelten mit ihren forschungstechnischen und militärischen Eigenheiten kennenzulernen macht einfach Spaß. Das gilt auch und gerade für das sorgfältig in Szene gesetzte Midgard-Szenario, das mit seinem starken militärischen Einschlag schon fast in die Nähe eines Strategiespiels rückt – eines sehr guten, versteht sich. In Tatmehrheit mit den rund 250 Erfindungen und den fast ebenso vielen Truppengattungen führt dies zu einem »kaum zu übertrumpfen« in der Kategorie Langzeitmotivation.

- \+ **Zeitlos geniales Spielprinzip**
- \+ **Hohe Langzeitmotivation**
- \+ **Originelle Szenarien**
- − **Aufguß von Civilization 2**
- − **Biedere Präsentation**

Civilization 2: Test of Time

Hersteller:	Microprose/Hasbro	3D-Grafik:	–
Testversion:	Deutsche Beta Aug. '99	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/300, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 7 (Internet, Netzwerk, Modem, an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 80

Actionspiel für Fortgeschrittene

Skout

3D-Action aus deutschen Landen taugt nichts! – ein oft gehörtes Vorurteil. »Skout«, komplett hierzulande entwickelt, kann diesen Standpunkt nicht deutlich entkräften.

Es ist schon schwer; erfinden Sie mal eine Hintergrundstory für einen 3D-Shooter, der nicht »Jedi Knight« heißt und auf das Star-Wars-Universum zurückgreift. Die Designer bei Soft Enterprises hingegen lassen den Einzelkämpfer Skout gegen die bösen Kybernoiden antreten, die den Planeten Lugubrios unter ihrer robotischen Fuchtel haben. Skout hat als Begleiter eine Kampfdrohne dabei, eine krebsähnliche, schwerbewaffnete Maschine.

Ziel verfehlt

Die Drohne dient aber nicht nur zum Vorschicken und Kämpfen; sie ist auch ein mobiler Teleporter, mit dem Sie etwa Gefangene aus der Gefahrenzone beamen können. Sie hört auf eine Reihe Befehle wie »Folge mir!«. Leider ist sie ziemlich groß, weswegen sie Ihnen nicht überallhin folgen kann, außerdem kann sie nur eine bestimmte Zeit bei Ihnen bleiben.

Insgesamt warten 16 Level auf Sie, die in vier Episoden aufgeteilt wurden. Die einzelnen Räumlichkeiten sind recht groß, auch der Aufbau der einzelnen Abschnitte ist recht umfangreich. Dabei hat man jedoch den Fehler begangen, einige Lokalitäten völlig symmetrisch zueinander aufzubauen, so daß Sie schon einen guten Orientierungssinn brauchen. Dort müssen Sie oft Geiseln befreien oder Machtkuben umprogrammieren, die Energiequelle der Kybernoiden.

Inklusive Ihrer Fäuste haben Sie maximal acht Waffen wie einen einfachen Blaster, eine Energiekanone und eine Sniper Rifle. Durch längeres Drücken der Feuertaste zoomen Sie heran, beim Loslassen schießt das Gewehr. Das hat den Nachteil, daß Sie auf jeden Fall einen Schuß loswerden.

Die Grafik ruckte in unserer Beta ganz erbärmlich, sobald mehrere Gegner auf einmal erschienen – selbst in der Auflösung 640 mal 480 Bildpunkte. Außerdem kann die Optik weder in puncto Animationen noch was die Schönheit der Objekte angeht mit »Quake 3 Arena« oder »Unreal Tournament« mithalten. Für Netzwerkfans finden sich zudem lediglich drei verschiedene Kampfarenen. **(mash)**



Nehmt das, ihr Schergen! Während wir uns um einen Roboter kümmern, wirft einer der gegnerischen Kybernoiden eine Handgranate in den hinteren Teil des sehr großen Raums. (Direct3D, 1024x768)



Die krabbenartige Drohne hilft Ihnen beim Umprogrammieren des Machtkubus direkt vor uns. Per Knopfdruck läßt sich ein Menü aufrufen, mit dem Sie die Drohne kommandieren können und außerdem Ihre Missionsziele abrufen. (Voodoo2, 800x600)

Martin Schnelle ★★★

Schade – ich hätte es sehr begrüßt, auch mal einen schönen, soliden Shooter aus deutschen Landen zu sehen. Nur leider bleibt als interessante Idee die Drohne übrig, mit der man schon so einiges anstellen kann. Zwar verfügt die Grafik-Engine über volumetrischen Nebel, farbige Lichteffekte und Partikeleffekte, trotzdem sieht alles eine Spur billiger aus als bei Unreal und ruckelt dazu in nicht allzu hohen Auflösungen.

Große Räume und umfangreiche Level sind schön und gut, doch leider ist das Design derart, daß man sich gern verirrt und oft wieder ganz zurücklaufen muß – nicht sehr schön gelöst. Gern warten an einem T-Stück auch auf beiden Seiten Gegner, so daß Sie unweigerlich Treffer einstecken. Das Verhalten des Kanonenfutters ist durchaus geschickt, kann aber nicht mit Half-Life mithalten. Also: Alles in allem Durchschnitt.

- \+ Kampfdrohne
- \+ Große Level und Räume
- − Performance knickt ein
- − Grafik trist
- − Leveldesign unschön

Skout

Hersteller:	Soft Enterpr./Modern Games	**3D-Grafik:**	Direct3D, Glide
Testversion:	Beta vom August '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/450, 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 57

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Pandora's Box



Wilderer? In Afrika setzten Sie einen Elefanten zusammen!

Die Wunder des Kapitalismus: Auf Microsofts Gehaltsliste findet sich unter »P« der Eintrag »Alexey Pajitnov«. Den Namen kennen Sie, oder? Der »Tetris«-Erfinder vertauschte die kalten Moskauer Winter mit dem regnerischen Herbst in Seattle – wo er für den großen Vorsitzenden Bill muntere Denkspiele entwirft. Sein neuester Streich: »Pandora's Box«. Die berühmte Schachtel schmücken in diesem Spiel Sagenfiguren, die sich rund um den Globus verstecken. Zehn verschiedene Puzzle-Typen in rund 350 Variationen und fünf Schwierigkeitsstufen warten auf Ihre grauen Zellen. Vergessen Sie dröge Zahlenrätsel, hier sind die Knobeleien optisch und akustisch ein Genuß. Es geht unter anderem um das richtige Zusammenfügen und Verschieben von Bildteilen und das Ausmalen verschwundener Gemäldegestalten. **(ra)**



Die Suche nach Pandoras Büchsenteilen führt Sie um die ganze Welt.

Roland Austinat ★★★★

Tobt der Redaktionsschlußnoch so um mich herum, die beruhigenden Melodien aus Frankreich, Hawaii oder Afrika ersparen den Gang zum Anti-Streß-Therapeuten. Nebenbei sind die Aufgaben wirklich sehr abwechslungsreich und machen Laune – und zu lang sind sie auch nicht. Allenfalls die vermißten Figuren wie Maui, Puck und Co. setzen einem Nüsse vor, an denen man schon mal ein halbes Stündchen knackt. Ein Spiel für die ganze Familie, und trotzdem nicht öde.

- **+ Viele, viele bunte Rätsel**
- **+ Beruhigt**
- **– Nicht auf Rezept erhältlich**

Pandora's Box

Hersteller:	Microsoft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	90	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 75

PC Player

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Leit. Redakteur, kom.),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch,
Markus Krichel, Thierry Miguet, Stefan Wischner, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ + KOORDINATION
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Westwood/Electronic Arts
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Stefan Moosleitner (verantwortlich für Anzeigen)

ANSCHRIFT DES VERLAGS
Future Verlag GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122 E-Mail: weka@csj.de
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

System Shock 2



Welch traumatisches Déjà-vu! Wieder ist die Situation verzweifelt, wieder macht sich Glibber breit, wo vorher noch Meister Proper herrschte. Und selbst dieser an für sich harmlose Dienstroboter will Ihnen ans Leder. (alle Bilder 800x600)

Shodan, der gefährlichste Computer des Universums, ist zurück. Und nach wie vor leidet er nicht an Minderwertigkeitskomplexen. Hat er in »System Shock 2« aber auch weiß Gott nicht nötig.

Einen Ruf als kreativer Entwickler von Programmen allerhöchster Qualität hatte sich Looking Glass schon vor vielen Jahren erworben. Etwas wehmütig erinnerten wir uns an Prachtstücke wie »Ultima Underworld«, »Terra Nova« oder »System Shock«, war es um die Entwickler in den letzten Jahren doch erheblich stiller geworden. Titel wie »Flight Unlimited 2« zielten auf einen gänzlich anderen Spielertyp. Mit »Dark Project – Der Meisterdieb« feierte man aber Anfang des Jahres eine triumphale Rückkehr in alte Reviere. Und dieser Erfolg wird nun vermutlich wiederholt werden. Wer auch nur das geringste Interesse am Spieltyp »3D-Shooter + Etwas ganz Besonderes« besitzt, kommt an »System Shock 2« nicht vorbei.

Komplexe neue Welt

Über 40 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils hat die Menschheit das Geheimnis des Überlichtantriebs entdeckt. Zwei Raumschiffe, der Forschungsraumer »von Braun« des Technologiekonzerns TriOptimum und die Rickenbacker, ein Kampfkreuzer der UNN (Vereinte Nationen der Zukunft), unternehmen einen Jungfernflug zum Planeten Tau Ceti 5. Doch etwas geht (natürlich) schief – Sie als Spieler erwachen in einer Regenerationskammer an Bord der »von Braun«. Über und über ist Ihr Körper mit kybernetischen Maschinenteilen ausgerüstet worden, was Ihnen auf der Habenseite übermenschliche Stärke und Intelligenz, und als kleines Manko ein unvorteilhaftes Äußeres verleiht. Ihr Gedächtnis haben Sie ebenfalls verloren. Vielleicht auch besser so.



Die »von Braun« ist ein echtes Geisterschiff. Diese Gespenster sind die Seelen vor kurzem Gestorbener, die an den Ort ihres Todes gefesselt sind. Das Schrotgewehr ist überflüssig.



Ein mutierter Laboraffe griff mit psionischen (geistigen) Kräften an, aber Sie haben es ihm in gleicher Münze heimgezahlt.



In System Shock 2 verkörpern Sie einen Cyborg, der über ein höchst umfangreiches System an Anzeigen und elektronischen Hilfsmitteln verfügt. Normalerweise sind die nicht alle sichtbar, sondern nur, wenn Sie in einen zweiten Modus umschalten.

❶ Im Inventar horten Sie erworbene Gegenstände.

❷ Wieviel Sie tragen können, hängt von Ihrer Stärke ab. Diese grauen Kreise im Inventar etwa sind nicht zugänglich.

❸ Ihre momentan einsatzbereite Waffe.

❹ Ihre aktuelle Rüstung. Es gibt verschiedene Ausführungen.

❺ Bis zu zwei Cyborg-Implantate prangen in diesem Kästchen.

❻ Eine praktische Mini-Automap im Hintergrund.

❼ Welch trauriger Anblick – dieses Wesen hatte Sie angegriffen. In (8) lesen wir seine letzte Botschaft.

❽ Dieses Multifunktionsgerät spult gerade einen Datenträger ab, den die Kreatur (7) trug.

❾ Hier befinden sich zwei Anzeigen für Lebensenergie (11) und Psi-Kraft (0).

❿ Dieses Icon öffnet Ihr kleines Labor.

⓫ Das Fragezeichen steht für eine Onlinehilfe, die Map für sich selbst (Karte).

⓬ Hier horten Sie Ihre Nanites (eine Art Währung) und Ihre kybernetischen Module (rechts).

⓭ Mit diesem Icon schalten Sie zurück in den normalen Bildschirmmodus.

⓮ Hier befinden sich drei weitere wichtige Geräte. Mit der CD (links) können Sie E-Mails abfragen. Rechts daneben werden Codekarten gehortet. Das weiße Symbol läßt Ihre Charakterwerte aufpoppen.

Unter der straffen Führung einer gewissen Dr. Janice Polito, die Ihnen über Funk beständig Anweisungen gibt, machen Sie sich auf, die »von Braun« zu erkunden, auf der offensichtlich das Chaos ausgebrochen ist. Merkwürdige Hybridmenschen wollen Ihnen ans Leder, durchgedrehte Serviceroboter an die Batterie. Und hinter allem schwebt ein namenloses Grauen, eine unfaßbare Bedrohung, die Sie nicht genau definieren können, die aber überall an Bord der »von Braun« deutlich präsent ist.

Im Weltall nichts Neues?

Veteranen des ersten Teils wird die Hinter-



Sehr wichtig sind wieder die Bio-Maschinen, die Sie im Todesfall automatisch regenerieren. Oh Wunder der Technik.

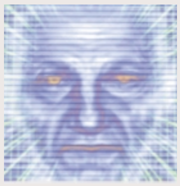
Das Who's Who des Systemschocks!

Shodan



Der Supercomputer des ersten System Shock, genial, aber leider psychopathisch. Er wurde vernichtet, so hieß es zumindest. Aber warum steht im Artikelvorspann etwas anderes?

Xerxes



Der Supercomputer der »von Braun«, genial, aber leider im Moment etwas unpäßlich. Eine merkwürdige Parallele. Ist das etwa Shodan in Verkleidung? Möglich ist alles.

Anatol Korenchin



Der Kommandant der »von Braun«. Der fähige Politiker vertritt die Interessen von TriOptimum um jeden Preis. Auf dem Planeten Tau Ceti 5 macht er eine phantastische Entdeckung, die sein ganzes Leben verändert.

William Bedford Diego



Sein Vater konstruierte einst Shodan, er selber ist ein berühmter Kriegsheld und Soldat. Als Kommandant der »Rickenbacker« (das UNN-Begleitschiff der »von Braun«) soll er Korenchin auf die Finger sehen.

Dr. Marie Delacroix



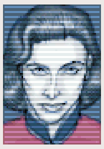
Die fähige Wissenschaftlerin erbaute die »von Braun«. Als Korenchin und Diego plötzlich zusammenarbeiten und das Deck drei der »von Braun« in einer undurchsichtigen Aktion umbauen, schöpft sie Verdacht.

Melanie Bronson



Die skrupellose Sicherheitschefin der »von Braun«. Als alles durchdreht, will sie wieder für Ruhe und Ordnung sorgen. In der Wahl ihrer Mittel ist sie nicht wählerisch.

Dr. Janice Polito

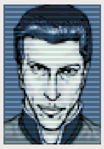


Polito konnte sich irgendwo auf dem Schiff verstecken. Über Funk hat sie Verbindung zu Ihnen aufgenommen. Sie sollten mit ihr zusammenarbeiten, sie wirkt vertrauenswürdig.

Rebecca Siddons und ...

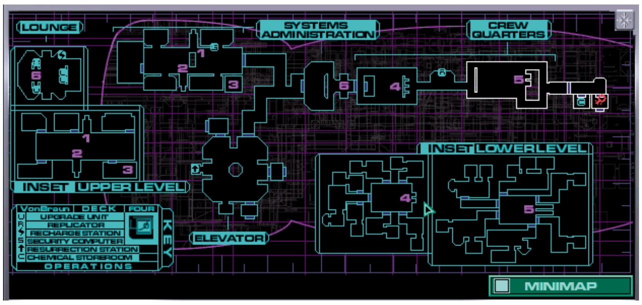


Den beiden Liebenden ist die »von Braun« unheimlich geworden. Sie setzen alles daran, aus dem Raumschiff zu fliehen. Sie können aus dieser galaktischen Love-Story aber einigen Nutzen ziehen.



... Tommy Suarez

grundgeschichte bekannt vorkommen, was aber nicht weiter stört. Wie damals bewegen Sie sich in typischer Ich-Pespektive durch alles in allem sehr schöne Gänge. Die Shooterähnlichkeit ist groß, tatsächlich kann man seine geliebte individuelle »Quake«-Steuerung sogar 1:1 übernehmen. Was System Shock 2 jedoch von einem Shooter unterscheidet, ist die Vielzahl an Funktionen, mit denen Ihr Cyborg ausgestattet ist (siehe Schaubild). Ihre Aufgaben sind wesentlich facettenreicher als selbst bei »Half-Life«: Überall liegen zum Beispiel kleine Datenrecorder herum, auf denen die nun meist tote Besatzung der »von Braun« wichtige Informationen hinterlassen hat. Außerdem erblicken Sie immer wieder Geistererscheinungen, die besonders tragische Elemente der kürzlichen Geschehnisse noch einmal »nachspielen«. Die Sprachausgabe gehört dabei zum Allerfeinsten und hilft mit, eine Atmosphäre zu entwickeln, die mindestens so beklemmend ist wie ein Hitchcock-Thriller. Wäre System Shock 2 kein Spiel, sondern ein Film, wäre ihm ein Eintrag in der Rubrik Weltklasse-Science-fiction gewiß. Hoffentlich erreicht die deutsche Übersetzung ein ähnlich hohes Niveau.



So sieht die Automap in groß aus. Nicht sonderlich schön, aber sehr übersichtlich, läßt sie sich auch mit kleinen Markern beschriften.

Das Multifunktionsgerät

Die Anzeige unten links übermittelt immer wieder ganz erstaunliche Informationen.



Hier wird gerade Gehirnmasse im Minilabor untersucht; ein appetitlicher Anblick. Oft benötigen Sie zur Forschung wichtige Chemikalien, die Sie erst einmal finden müssen.



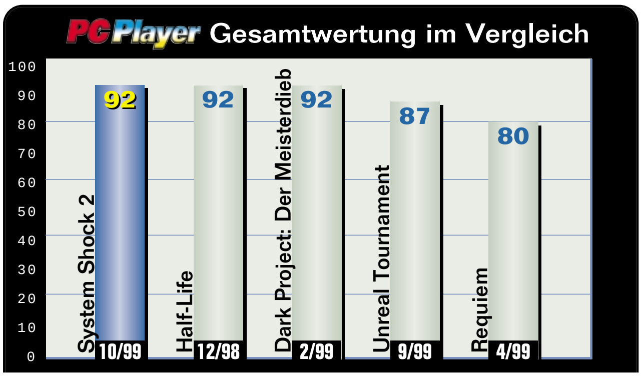
Container, Waffen oder Sicherheitssysteme lassen sich knacken, wenn Sie die Fähigkeit »Hacker« besitzen. In einem »Spiel im Spiel« dringen Sie dabei in eine elektronische Datenwelt ein.



Apropos Spiel: Finden Sie das »Game Pig Entertainment Device« (eine Art Gameboy), können Sie sich mit alten Schätzchen wie »Frogger« oder dieser »Ultima 1«-Variante entspannen.

Ihr Charakter und der Rest der Welt

Sie können sich für drei grundverschiedene Cyborg-Arten entscheiden. Nummer eins ist ein standhafter Marine, der mit allen Arten von Waffen gut



Half-Life ist im 3D-Bereich immer noch die Referenz in Sachen Gegnerintelligenz. Sowohl der Meisterdieb als auch System Shock 2 weisen aber ganz eigene Aspekte und Ideen auf, die man so bei keinem anderen Titel auch nur im Ansatz wiederfindet. Half-Life ist sicher eingängiger, die Looking-Glass-Produkte besitzen dafür eine größere Spieltiefe. Steht Ihnen der Sinn nach klassischen Multiplayer-Partien, gibt es im Moment nichts besseres als Unreal Tournament. Interessant auch Requiem, wo Sie die Rolle eines Engels im Kampf gegen satanische Mächte übernehmen.



Schizophrenie oder viel schrecklicher? Anfangs prangt auf jedem Bildschirm noch ein Abbild von Xerxes, dem Bordcomputer....



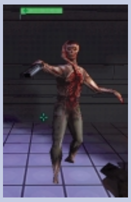
... das aber bald von diesem Symbol abgelöst wird. Und was bedeuten die gerade empfangenen »neuen Direktiven«?

kann oder können sollte. Nummer zwei ist der klassische Computerhacker, der große Vorteile im Kampf gegen das Sicherheitssystem des Raumschiffes hat. Und Typ Nummer drei besitzt sogar Psi-Kräfte. Die sind in fünf Stufen geordnet und lassen sich am besten mit der Macht eines Jedi-Ritters vergleichen. So beherrschen Sie außer mentalen Angriffen auch die Telekinese. Im Spielverlauf sollten Sie versuchen, sich in allen drei Bereichen zumindest ein wenig zu bilden, eine Spezialisierung ist aber noch wichtiger. Das geht durch kybernetische Module, die Ihnen Polito gelegentlich elektronisch übermittelt und die Sie an bestimmten Terminals gegen verbesserte Charakterwerte eintauschen.

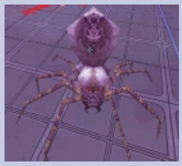
Doch der Weg hin zum Supercyborg ist nicht leicht. Die Gegnerscharen sind zahlreich und vielfältig (siehe Extrakasten), die Story-Verwicklungen nicht ohne. Außerdem hat entgegen dem allgemeinen Trend die Waffenentwicklung nicht gerade höchste technologische Höhen erreicht. Egal, ob Sie nun mit Sturmgewehr, Laserpistole oder Spezialwaffen um sich ballern, nach wenigen Schüssen nutzen sich die Mordinstrumente stark ab und müssen daher beständig gepflegt werden. Für Nahkampfwaffen gilt das zum Glück nicht. **(uh)**

Die Gegner

System Shock 2 ist kein Kinderspiel. Hier nur ein kleiner Ausschnitt aus der Galerie des Grauens.



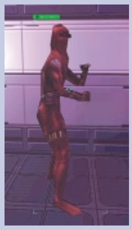
Hybriden, ehemalige Crewmitglieder: Mann, was war hier nur los. Sie selber ein Maschinenmensch, und Ihre alten Kumpels sind zu grauenhaften Hybriden mutiert, die sogar noch einen relativ großen Wortschatz haben. Diese Basisgegner sind mit Stangen, Gewehren oder Handgranaten bewaffnet.



Arachniden: Sehen aus wie Spinnen mit zwei Augen. Diese Kreaturen sind extrem hartnäckige und schnelle Verfolger. Ein einziger giftiger Biß kann Ihnen bereits den Saft abdrehen.



Eklige Maden: Dieses Gewürm kriecht wirklich überall raus. Aus Luftschächten, Replikatoren und vor allem aus großen, pulsierenden Kokons, die direkt aus »Alien« importiert wurden. Vorsicht, wenn sie Ihnen von der Decke auf den Kopf fallen. In Massen dann sehr gefährlich.



Cyber-Assassine: lautlos, schnell, tödlich. Klares Vorbild waren die Assassine aus »Half-Life«, sie sind aber nicht ganz so intelligent und umtriebig. Dennoch: Wer sich mit diesen Cyborgs anlegt, muß seine Ave Marias gut beherrschen.



Sicherheitstürme: Die unbeweglichen Stahlkonstruktionen stehen überall da, wo etwas Wichtiges ist. Es gibt mindestens drei Ausführungen: Maschinengewehr, Raketen oder Laserstrahl. Dieser hier ist abgeschaltet worden, sonst hätte er sich schon längst in der Mitte geöffnet und losgeballert.

System Shock 2

Hersteller:	Looking Glass/ Electronic Arts	**3D-Grafik:**	Direct3D, Glide
Testversion:	US-Verkaufsversion 1.15	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	90
Einstieg:	70	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 92

Meinungen zu System Shock 2

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Phantastische Sprachausgabe

+ Filmreife Story (Pakt mit dem Teufel!)

+ Große Spieltiefe

+ Ausführliches Tutorial

+ Viele gute Ideen

System Shock 2 spricht sicher nicht jeden an. Die Monster wirken zum Teil billig, allzu kompliziert mag dem gemeinen Shooterfan auch die Vielzahl an Bedienelementen daherkommen. Wer sich aber die Mühe des Einarbeitens macht, will die zitternden Hände bald nicht mehr von der Tastatur lösen. Ist die Grafik doch nur ein Stilmittel, um Atmosphäre zu erzeugen. Und mit wie vielen anderen Instrumenten jonglieren die Hexenmeister von Looking Glass doch so unvergleichlich souverän: Da ist etwa die diabolisch gute Sprachausgabe, die schon ganz allein für Gänsehaut sorgt. (Mein ganz spezieller Freund: William Bedford Diego.) Gerade die Gegner, die man nicht sieht (murmelnde Hybriden, fiepende Maden), sind die schrecklichsten. Das Konglomerat aus verzwickten Aufgaben, dem untypischen Design völlig freier Bewegung und starkem Rollenspieleinschlag verursacht weitere Ausschläge auf der nach oben offenen Motivationsskala. Half-Life-Fans mögen über die manchmal trägen Computergegner oder die langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Stockwerken murren. Aber auch sie werden zugeben müssen, daß in Sachen Atmosphäre ein ebenbürtiger Konkurrent aufgetaucht ist. Um einen weiteren Vergleich zu bemühen: ein Spiel wie Half-Life mit schlechteren Spezialeffekten, aber besserem Drehbuch.

> »Wie Half-Life mit schlechteren Effekten, aber besserem Drehbuch.«



– Gelegentlich nervige Musik

– Gegnerintelligenz könnte noch höher sein

Martin Schnelle ★★★★★

+ Super Atmosphäre

+ Komplex, aber beherrschbar

+ Drei Sorten Spielercharakter

Egal was von Looking Glass kommt, überall setzen sich die Bostoner an die Spitze. System Shock 2 zeigt mal wieder anschaulich, daß man keine 32-Bit-Trucolor-Bumpmapping-und-was-weiß-ich-Grafik-Engine braucht, um eine überzeugende Umgebung zu gestalten. Stattdessen sorgen Schock(!)-Effekte, superbe Musik und Geräusche für eine derart beklemmende Atmosphäre, daß ich schon bei harmlosen Ereignissen vor Schreck fast die Maus fallenlasse. Die Hybriden sehen zwar gar schröcklich aus, machen grafisch aber einen eher einfachen Eindruck, außerdem tauchen in schon »gesäuberten« Gebieten immer wieder neue davon auf. Trotzdem sorgen die Designer für ein Erlebnis der Sonderklasse, denn durch die drei verschiedenen Charaktere beispielsweise unterscheidet sich das Spiel doch ganz erheblich vom vorhergehenden. Langsam, aber sicher erfährt man durch E-Mails und Tonbandaufzeichnungen, was die von Rickenbacker für ein schreckliches Geheimnis birgt – grandios!



– Grafisch nicht überragend

– Monster tauchen immer wieder auf

Roland Austinat ★★★★★

+ Shodan lebt – oder?

+ Beklemmende Atmosphäre

+ Drei Spielwege

+ Prächtige Sprachausgabe

Weihnachten mitten im Sommer – System Shock 2 ist da! Und das Intro fängt sogar mit der gleichen Melodie wie der Vorgänger an, um dann in eine schräge Werbesendung abzudriften. Ich hatte Sorge, daß das von einem externen Looking-Glass-Team entwickelte Spiel ohne die Mithilfe seines ursprünglichen Schöpfers Warren Spector nur halb so gut werden könnte. Unbegründet: Die Designer schreiben im Handbuch auf mehreren Seiten, daß ihr Lieblingsspiel System Shock heißt – und beweisen das auch im Spiel. Zwar ist die Grafik-Engine nicht mehr die taufrischeste, doch dadurch wird die Atmosphäre kein Stück getrübt. Denn: Bei guten Spielen kommt es nicht auf die Verpackung, sondern auf den Inhalt an. Udos Vergleich mit Half-Life kann ich nicht ganz teilen – für mich bietet System Shock 2 deutlich mehr Futter für die grauen Zellen und weniger Herumgeballere. Die fünf Jahre Wartezeit haben sich gelohnt – System Shock 2 ist so genial wie der erste Teil. Ein Muß für jeden, der eine Maus halten und seinen Computer einschalten kann.

> »Weihnachten mitten im Sommer – System Shock 2 ist da!«

– Grafik nicht mehr up-to-date

– Shodan lebt – oder?

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Man of War 2:
Chains of Command

Es gibt nicht allzu viele Simulationen historischer Seeschlachten; daher ist es bemerkenswert, daß »Man of War« als einer der wenigen Vertreter dieser Gattung nun fortgesetzt wird. Noch immer können Sie als Kapitän die Schlacht von Bord eines Schiffes aus dreidimensional mitverfolgen, doch diesmal geben Sie die Befehle auch in dieser Ansicht. Die Kämpfe erfolgen nicht mehr rundenweise, sondern in Echtzeit, wobei der Ablauf beschleunigt werden kann. In zwei Kampagnen und über 20 Einzelszenarien lassen sich wichtige Meilensteine aus der Geschichte der Kriegsmarine nachstellen. Der Spieler erzeugt dazu einen eigenen Charakter, mit dem er bis zum Admiral aufsteigen kann.
Mit einem Editor lassen sich neue Seegefechte erstellen oder per Mehrspieler-Option Freunde in die Auseinandersetzungen mit einbeziehen. **(tw)**



Trotz 3D-Ansicht ein häßliches Entlein.

Thomas Werner	★★

Als vor einem Jahr der erste Man-of-War-Teil erschien, beklagte ich mich darüber, daß man im 3D-Modus nur zuschauen konnte. Inzwischen dürfen Sie Ihre Befehle auch in der dreidimensionalen Ansicht erteilen, doch ist das Spiel dadurch nur unwesentlich besser geworden.
Die Steuerung ist noch immer gewöhnungsbedürftig, und es dauert, bis klar ist, wie die anderen Schiffe kommandiert werden. Zudem wurde die Grafik praktisch nicht verbessert und bewegt sich auf Shareware-Niveau. Für taktische Finessen ist die vom Hersteller angepriesene Ich-Perspektive wegen mangelnder Übersicht sogar ziemlich ungeeignet. Trotz ihres historischen Bezugs spielen sich die Missionen ziemlich zäh.

+ Befehle im 3D-Modus

– Gewöhnungsbedürftige Steuerung

– Öder Spielablauf

Man of War 2: Chains of Command

Hersteller:	Strategy First/GT Int.	**3D-Grafik:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.1	**Hardware, Minimum:**	Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 32 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

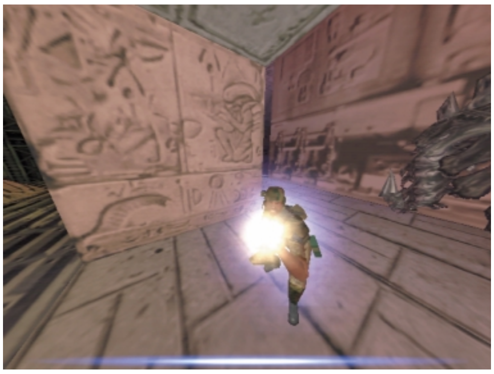
Grafik:	30	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	40

Spielspaß: 40

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Aliens vs. Predator

Käufer aufgepaßt – wer die neueste Version von »Aliens vs. Predator« erwerben will, sollte auf den Sticker »Jetzt mit Speicherfunktion« in der rechten oberen Ecke der Packung achten. Alle Besitzer einer früheren Auflage besorgen sich den entsprechenden Patch von unserer CD oder im Internet. Durch diese Aufrüstung darf jetzt je nach gewählter Schwierigkeitsstufe großzügigerweise acht-, vier- oder zweimal pro Mission gesichert werden. Ansonsten schlägt sich der Spieler noch immer durch drei Kampagnen, in denen er in die Rolle eines Marines, eines Aliens oder eines Predators schlüpft und sich mit den typischen Eigenheiten der jeweiligen Rasse zurechtfinden muß. Nett dabei ist die zweite CD, von der die äußerst adrenalinfördernde Musikuntermalung abgespielt wird. **(tw)**



Ein kräftiger Schlag mit dem Schwanz stoppt jeden Marine.

Thomas Werner	★★★★

Wer sagt's denn – es geht doch. Nachdem fast alle Spielekritiker und zahlreiche Käufer die unzureichende Speicherfunktion monierten, haben die Entwickler ein Einsehen und spendieren Aliens vs. Predator eine solche. Ich bin ja mal gespannt, wann der erste Autohersteller mit dem Slogan »Jetzt mit Bremsen« wirbt. Immerhin steigt der Spielspaß dadurch um zwei ganze Punkte, und das Programm ist nun auch für Normalsterbliche beherrschbar; leichte Schwächen im Missionsdesign, Mängel bei der Spielbalance und suboptimale Optik sind nach wie vor kleine Minuspunkte, die den Sprung des ansonsten fesselnden Spiels in höhere Wertungssphären verwehren.

+ Jetzt mit Speicherfunktion

+ Fesselnde Atmosphäre

– Grafik nicht optimal

Aliens vs. Predator

Hersteller:	Rebellion/Fox Interactive	**3D-Grafik:**	Direct3D, Glide
Testversion:	Verkaufsversion 1.04	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 80

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Liebhaber von Videos kommen diesen Monat voll auf ihre Kosten. Ansonsten ist die Palette von preisgünstigen Angeboten diesen Monat breit gestreut.

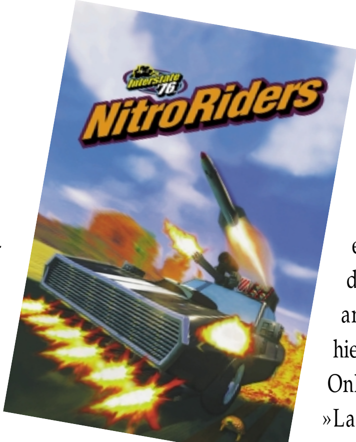




Taufrisch sind sie ja nicht mehr; einen Blick lohnen die beiden neuen Goldsammlungen von Ubi Soft aber allemal. Das gelungene **Rayman** läutete vor einigen Jahren den Aufstieg der französischen Firma ein und ist auch heute noch eines der besten Jump-and-runs. Die **Might & Magic**-Reihe liegt bis auf den aktuellen siebten Teil ebenfalls komplett vor. Bei beiden Sammlungen sehr interessant sind die detaillierten Making-of-Videos, die auf die Entstehungsgeschichte des jeweiligen Computerprogrammes eingehen.



Steht Ihnen der Sinn nach Ungewöhnlichem, dient sich **Die Versuchung** an. Sie beobachten dort in gut gemachten Videofilmen das komplizierte Dreiecksverhältnis zwischen einem amerikanischen Ehepaar und einer Psychologin, ganz nebenbei analysiert das Programm den Charakter des Spielers. Das Drama endet mit Mord: Wer ermordet wird, hängt vom Spieler ab.

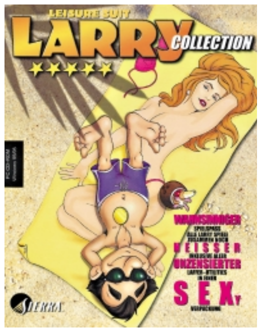


Ein echtes Schnäppchen-Highlight sind die **Nitro Riders**. Vor der Kulisse der 70er Jahre finden hier Duelle zwischen hochgerüsteten Automobilen statt. Gute Fahrphysik, cooler Sound und großkalibrige Waffen machen daraus ein äußerst verlockendes Programm.



Völlig untergegangen im letztjährigen Weihnachtstrubel ist **Heretic 2**; warum, können wir uns heute noch nicht erklären. Das äußerst sauber programmierte 3D-Action-Adventure muß den Vergleich mit »Tomb Raider 3« nicht scheuen und erzählt die gelungene Geschichte eines Elfen im Kampf gegen das ultimativ Böse. Äußerst spannend.

Was gibt es noch im Angebot? Sehr zu empfehlen ist die **Larry-Collection**, mit der Sie sich durch ein ganzes Jahrzehnt an Adventure-Kultur klicken. Auch hier ist neben dem Online-Chat-Spiel »Larrys Casino« noch ein schickes Video mit Larry-Papa Al Lowe dabei. Für Fans ist der Kauf dieses Pakets ein Muß.



Freunde der Aufbaustrategie können mit dem soliden **Knights and Merchants** nicht viel falsch machen. Letzten Monat noch im Bundle mit »Emergency«, wird es nun in Reinform dargereicht.

Beachtenswert auch das **Pandemonium 2**-Angebot. Im Gegensatz zu »Rayman« wird hier ein Hüpfspiel mit immer noch hervorragender Grafik und netter Hintergrundgeschichte offeriert. **(uh)**

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Best of Sierra 13	Outpost 2, Gobliins 2	Sierra/Havas Interactive	15 Mark	★★
Leisure Suit Larry Collection	Leisure Suit Larry 1 – 7, Larrys Casino, diverse Utilities und Videos	Sierra/Havas Interactive	50 Mark	★★★★
Might & Magic Gold	Might & Magic 1 – 6 + diverse Making-of-Videos	Ubi Soft	50 Mark	★★★★
Rayman Gold	40 neue Rayman-Level + Making-of-Video zu Rayman 2	Ubi Soft	50 Mark	★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Agent Armstrong	Action	11/97	Virgin Interactive	20 Mark	★★
Die Versuchung	Adventure	6/98	THQ	45 Mark (DVD : 70 Mark)	★★★★
Heretic 2	Action	1/99	Activision	30 Mark	★★★★★
Knights & Merchants	Strategie	10/98	Topware	30 Mark	★★★★
Nitro Riders	Rennspiel	5/98	Activision	30 Mark	★★★★★
Pandemonium 2	Geschicklichkeit	3/98	Ubi Soft	30 Mark	★★★★
Turok 2	Action	2/99	Acclaim	50 Mark	★★★

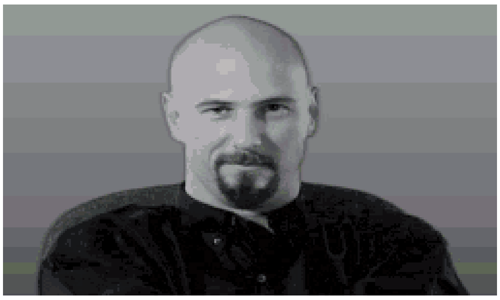
Command & Conquer

Befehlen und Erobern – das sind offenbar die geheimen Wünsche vieler Computerspieler, denn »Command & Conquer« nahm 1995 die Käuferherzen im Sturm.



Tradition verpflichtet: Das Interface des hier gezeigten ersten Command & Conquer ist auch beim neuesten Teil fast unverändert geblieben.

Die Echtzeit-Strategie ist ein sehr junges Genre; dennoch umfaßt es inzwischen einen fast unüberschaubaren Berg unterschiedlichster Titel, die sich kaum voneinander abheben. Darunter befinden sich jedoch auch echte Giganten der Spielegeschichte. Das 1995 erschienene »Command & Conquer« gehört sicherlich zu den absoluten Meilensteinen, denn es begründete eine der erfolgreichsten Serien der Computerunterhaltung. Westwood, der Entwickler dieses Knallers, hatte zwei Jahre zuvor mit »Dune 2« schon den Urahnen der Echtzeit-Strategie aus dem Hut gezaubert und damit für eine kleine Revolution gesorgt. Ein bis dahin unbekannter Entwickler namens Blizzard griff die geniale Grundidee auf und brachte 1994 den Hit »Warcraft« heraus. Westwood konterte schließlich mit Command & Conquer, das auf der Dune-2-Engine basierte, und von da an gab es kein Halten mehr: Fast alle Hersteller witterten ein Bombengeschäft, krempelten ihre Entwicklungspläne um und forderten von ihren Kreativsklaven einen mindestens ebenso erfolgreichen C&C-Klon, möglichst innerhalb von vier Wochen. Eine wahre Flut mittelmäßiger Plagiate überschwemmte die Regale; dennoch steht dieses Genre bis heute auf der Beliebtheitsskala ganz oben.



Die Videosequenzen (hier ein Westwood-Mitarbeiter als Schurke Kane) sorgten für zusätzliche Motivation.

Der Kane war ihr Schicksal

Den meisten Konkurrenten fehlte jedoch die packende Atmosphäre von Command & Conquer, die nicht zuletzt durch die für damalige Verhältnisse hervorragenden Zwischensequenzen erzeugt wurde. Kane, seines Zeichens Oberbösewicht der NOD, wurde kurzerhand von Joseph Kurkan gemimt, eigentlich nur Leiter der Videoproduktion. Er agierte so überzeugend, daß er diesen Part auch im just erschienenen »C&C 3« übernehmen durfte. Während das erste C&C den Untertitel »Teil 1: Der Tiberiumkonflikt« trug, verhedderte man sich bei dem nächsten Titel etwas. »Alarmstufe Rot« war ursprünglich als bessere Missions-CD geplant, geriet jedoch zu einem eigenständigen Spiel, das zeitlich vor dem Tiberiumkonflikt angesiedelt war. In Deutschland wurde es aus Marketinggründen zu C&C 2 umdeklariert, während in Amerika erst »Tiberian Sun« als zweiter Teil der geplanten Trilogie firmiert. Andere Änderungen wurden durch die Angst vor dem deutschen Jugendschutz initiiert: Soldaten mutierten zu Androiden, die Ölflecken statt Blut zurückließen und nicht mehr schrien, sondern sich mit einem Plopp verabschiedeten. Dies alles reichte manchem besorgten Bürger nicht, denn als in einem Hamburger Computerspieleladen mehrfach Schüler dabei beobachtet wurden, wie sie mit C&C im Netzwerk gegeneinander antraten, entfachte dies einen handfesten Skandal. Wiederholt empörte sich das Hamburger Abendblatt und forderte das Einschreiten der Staatsgewalt. Der Popularität von Command & Conquer schadete dies nicht, und so warteten die Fans geduldig auf Tiberian Sun, das schon vor vier Jahren im Handbuch zum ersten Teil mit der Bemerkung »Lust auf mehr? C&C: Tiberian Sun in Kürze« beworben wurde. **(tw)**

Command & Conquer 1 Megabox

Wer sich gründlich mit der Welt von Command & Conquer vertraut machen möchte, bevor er sich an der Fortsetzung Tiberian Sun versucht, sollte zur »Command & Conquer 1 Megabox« greifen. Für einen Preis von rund 30 Mark ist dort nicht nur das erste Command & Conquer enthalten, sondern zusätzlich auch die Missions-CD »Ausnahmezustand«. Auch »Alarmstufe Rot« ist inzwischen als Budget-Titel erhältlich.



Command & Conquer

- **Erstveröffentlichung:** 1995
- **System:** PC
- **Hersteller:** Westwood/Virgin (heute Electronic Arts)
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... es die erfolgreichste Echtzeit-Strategie-Reihe begründete und einen immer noch andauernden Echtzeit-Boom auslöste.

Bizarre Anwendungen

Zeit für winke, winke, Tubbies!

Vier affenartige Kreaturen in unförmigen Pelzkostümen wollen Ihren Kindern alles mögliche beibringen. Der noch ungeschädigte Redakteur wendet sich da voll Grausen ab.

Daß mit Computern ein neues, ein Goldenes Zeitalter der Menschheit angebrochen ist, mag heutzutage niemand mehr in Frage stellen. Was haben wir Ihnen in den letzten Jahren auf dieser Seite nicht auch für Errungenschaften vorgestellt! Und nach Lebensqualität-Epen wie »Lottogewinn leichtgemacht« oder einem Führer durch die 100 überflüssigsten Museen Deutschlands haben sich renommierte Multimedia-Experten diesmal etwas ganz Besonderes ausgedacht.



Tinky Winky ist der größte und intelligenteste der Teletubbies.



Alle vier Teletubbies (daß sie am Down-Syndrom leiden, ist nur ein Gerücht) in ihrer Teletubbiehöhle, wo sie Tubbypudding kochen und Tubbytoast essen.

Kinder vor den Monitor

Sie sind berufstätig, beliebt, achten auf Ihren Life-Style und Ihr gepflegtes Erscheinungsbild? Wunderbar! Sie haben aber auch noch Kinder, und weder Sie noch Ihre Frau finden für die Kleinen Zeit? Macht doch nichts! Dafür gibt es ja die vier Teletubbies Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa und Po, die momentan im Kinderprogramm von Triumph zu Triumph eilen und Ihnen die lästige Erziehungspflicht in der Kleinkindphase (2 – 4 Jahre) abnehmen. Und wankt gerade kein Tubbie durchs Fernsehbild (so was soll es noch geben), springt anstandslos der Monitor ein.

Ab und zu regen sich noch einige verblendete Psychologen, die vor den Tubbies warnen. Die Kinder würden zum Beispiel nicht das Sprechen lernen, wenn sie mit Dipsy oder Po durch die Gegend ziehen, sondern im Gegenteil nur noch wenige artikulierte Laute hervorbringen können. Und am meisten würde es Kindern nutzen, wenn man mit ihnen vernünftig spricht und nicht in einer eingebildeten Halbgescheiten-Sprache. Doch urteilen Sie selbst: Klingt es nicht viel hübscher, wenn die Tubbies jeden noch so kurzen Satz zweimal wiederholen? Und manchmal gelingt es ihnen sogar, Wörter völlig richtig auszusprechen. Was wissen schon diese Psychologen. Nein, nein, die Entwickler haben schon ganz recht. Wie heißt es zum Beispiel in der Anleitung: »Der spezielle Mauszeiger besteht aus >Rosa Glitzer< und unterstützt die Auge-Hand-Koordination Ihres Kindes.« Stimmt, mit einem normalen Mauszeiger geht so etwas nicht. Ein tolles Feature. **(uh)**

Interview mit einem Tubbie-Fan

Uns gelang es, mit Andreas D. (11 Jahre), der mit den Teletubbies aufgewachsen ist, ein Interview zu führen:

PC PLAYER: Und die Teletubbies sind ganz toll?

Andreas: Jaaahaha. Weil Winkie-Dinky, äähh, und von, ööh, ganz blau, kicher, kicher, steht da und winkie winkie, Winkie-Dinky.

PC PLAYER: Insbesondere der Einfluß auf die Auge-Hand-Koordination soll ja unbestritten sein?

Andreas: Hähähä. Öhh, ganz blau, Winkie-Dinkie. Öh. Hähähä.

PC PLAYER: Danke für dieses Interview.

Sie sehen, die positiven Einflüsse der Teletubbies werden bei Andreas in ganz besonderem Maße deutlich.



Dieser zufriedene Kunde huscht ab und zu durchs Bild.

TELETUBBIES CD-ROM

HERSTELLER: BBC/TLC

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: Pentium/100, 16 MByte RAM, Windows 95/98

PRAKTISCHER NUTZEN: Ihre Kinder sind ruhig gestellt und nerven nicht rum.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Herz-Schmerz für Dreijährige.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Folgeschäden? Was für Folgeschäden?

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Öhh, ganz blau, ähh, Winkie-Dinkie. Hähähä.

Die Wegbereiter



Kein anderes Unternehmen in der Branche hat soviel Pionierarbeit geleistet wie Origin Systems. Die Mannen um den visionären Richard Garriott brachten uns die erste erfolgreiche Spieleserie, ließen Hollywoods Elite in Filmsequenzen antreten und schufen mit »Ultima Online« das erste massenwirksame Online-Spiel.

Die Geschichte von Origin beginnt 1979 in Houston, Texas. Der damals 18jährige Richard, Sohn des Universitätsprofessors und Astronauten Owen Garriott, besserte sich mit einem Job in einem Computerladen sein Taschengeld auf. Die Bezahlung war zwar schlecht, aber Richard durfte nach Ladenschluß an den Rechnern arbeiten. Der fanatische »Dungeons & Dragons«-Fan setzte sich zum Ziel, eine der Pen-and-paper-Serie ähnliche Fantasy-Umgebung für den Computer, genauer gesagt den Apple 2 umzusetzen. Die ersten zaghaften Programmierversuche des Teenagers begannen ein Jahr zuvor in der High School mit einer Unzahl von Dungeons & Dragons-Klonen und führten schließlich zu »Akalabeth«, dem Spiel, das Richard Garriott heute der Einfachheit halber »Ultima 0« nennt. Aber das ist eine Geschichte, die niemand besser erzählen kann als »Lord British« selbst (siehe Kasten).

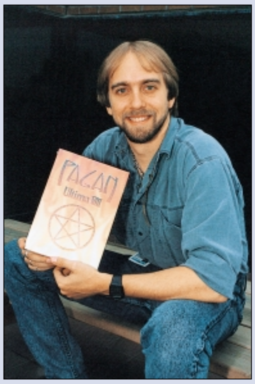
Bis 1986 wurde Origins Firmenhistorie hauptsächlich von Richard und der Ultima-Serie geprägt. Doch nachdem sich das Unternehmen in Austin niederließ, kamen andere talentierte Designer hinzu, die das Bild entscheidend mitprägen sollten.

Die Wing-Commander-Ära

Insbesondere Chris Roberts hatte mit »Wing Commander« einen großen Einfluß

Am Anfang war Akalabeth

Keiner kann die Anfänge Origins besser beschreiben als Lord British selbst. Es wäre geradezu ein Sakrileg, den charismatischen Designer mit Fragen zu unterbrechen. Daher lesen Sie an dieser Stelle anstatt eines Interviews einen waschechten Erlebnisbericht.

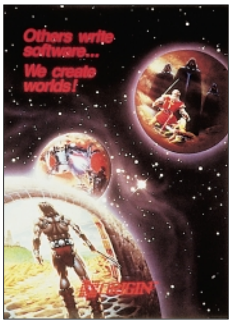


Richard Garriott mit dem unglückseligen Ultima: Pagan. Später entschuldigte sich Lord British in einem offenen Brief an die Fangemeinde.

RICHARD GARRIOTT: Das Jahr war 1979. Ich hatte gerade meinen High-School-Abschluß in der Tasche und noch drei Monate bis zu meinem Studienantritt an der Universität von Texas in Austin. Um die Zeit zu überbrücken und ein bißchen Geld zu verdienen, nahm ich einen Job bei Computerland an. Mein Hintergedanke war aber, daß ich mir auf diese Weise permanenten Zugang zu einem Apple 2 verschaffen würde. Nach sechs Wochen hatte ich Akalabeth fertig und zeigte es dem Manager. Der meinte, ich sollte versuchen, das Spiel zu veröffentlichen. Das schien mir eine gute Idee zu sein, die mir aus unerfindlichen Gründen nie selber in den Sinn gekommen war. Also investierte ich die für mich ungeheure Summe von 200 Dollar und kaufte Frischhaltebeutel, fotokopierte ein paar fliegende Blätter, die als Handbuch dienten, und bot sie bei Computerland zum Kauf an. Nach zwei Wochen hatte ich die sagenhafte Anzahl von acht oder neun Kopien verkauft. Irgendwie landete eine dieser Kopien bei einem Publisher in Kalifornien, der mir ein Angebot machte. Ein paar Monate später kamen plötzlich Schecks bei mir an. Insgesamt wurden 30 000 Kopien verkauft. Mein Anteil betrug fünf Dollar pro Stück. Also schrieb ich ein weiteres Spiel im selben Stil. Dieses Spiel nannte ich »Ultimatum«, mußte den Titel aber aus urheberrechtlichen Gründen in »Ultima« abändern. Diesmal blieben die Schecks aus, weil der Publisher es lieber für Drogen ausgab und natürlich pleite ging. Geld war keines zu holen, immerhin war man freundlich genug, mir die Rechte für den Titel Ultima zu geben. Ich war noch keine 20 und meine Karriere schien zu Ende, bevor sie richtig begonnen hatte.

Es stellte sich aber schon bald heraus, daß andere Firmen Interesse an mir und Ultima hatten. Ich unterschrieb schließlich bei einem Unternehmen namens Online Systems, die meinem Wunsch nach einer richtigen Verpackung,

auf das Unternehmen, de facto verkauften sich die Weltraumsimulationen wesentlich besser als die Rollenspiele. Doch bevor der britische Designer sein Weltraumepos beginnen durfte, mußte auch er sich seine Sporen verdienen. Sein Debüt bei Origin war ein Rollenspiel namens »Times of Lore«. 1990 war es dann soweit – Wing Commander feierte Premiere und eroberte die Spielergemeinde im Solarsturm. Kaum zu glauben, daß der für Verspätungen bekannte Roberts es fertigbrachte, den zweiten Teil bereits im nächsten Jahr zu veröffentlichen. Danach sollte es vier Jahre dauern, bis der dritte Teil erschien. Doch das Warten lohnte sich. »Wing Commander 3: The Heart of the Tiger« wurde zum wegweisenden Titel und löste eine virtuelle Flutwelle in der Industrie aus, deren Auswirkungen heute noch spürbar sind.



Hier zeigt sich zum ersten Mal der bekannte Origin-Slogan »We create worlds«.

Willkommen in Hollywood

Egal wie man über die Fusion von Film und Computerspielen heute denkt, Wing Commander 3 war eine revolutionäre Tat, die PC-Spiele quasi über Nacht salonfähig machte. Hollywood-Stars wie Mark Hamill, Malcolm McDowell und eine prall


Tom Wilson, Mark Hamill, Jason Bernard und Regisseuer Chris Roberts bei der Premiereparty von Wing Commander 4.

mit Schauspielern der »B-Liste« gefüllte Darstellerriege erweckten das Interesse der Massenmedien. TV-Sender wie MTV, CNN und selbst die mächtigen amerikanischen Networks ABC, CBS und NBC berichteten erstmals über ein Computerspiel in derselben Art, wie man es sonst nur von Filmpremieren kennt. Sogar Talkshows zeigten reges Interesse. Hamill besuchte Leno, Letterman und Co. und präsentierte Videoclips aus dem Spiel. Die Magazine Time, Life und People brachten umfangreiche Artikel. Repräsentanten der größten Hollywood-Studios klopften – Scheckbuch gezückt – bei den Spieleentwicklern an. Schauspieler sahen in dem für



sie neuen Medium eine Chance, ihrer Karriere neuen Antrieb zu geben. Namen wie Dennis Hopper, Margot Kidder, Christopher Walken sowie die gesamte Star-Trek-Crew tauchten in der Besetzungsliste diverser PC-Titel auf. Nur wenige dieser Spiele konnten tatsächlich an den Erfolg von Heart of the Tiger anknüpfen. Wesent-


Wing Commander Designer und Filmregisseuer Chris Roberts mit zwei seiner besten Freunde.



Aus stehenden Bildern bestanden die Zwischensequenzen aus Wing Commander 2.


Hinter diesem geheimnisvollen Symbol verbirgt sich das erste Richard Garriott-Spiel, das nicht den Namen Ultima tragen wird. Wie alle zukünftigen Origin-Produkte, wird auch dieser noch namenlose Titel ein Online-Spiel sein.

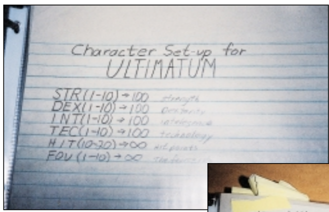
einem gebundenen Handbuch und einer Landkarte aus Stoff nachkamen. Besagtes Unternehmen änderte übrigens kurz darauf seinen Namen in Sierra Online. »Ultima 2« erschien 1982 und wurde ein Erfolg. Zu diesem Zeitpunkt wurden gerade andere Computersysteme populär, doch Sierra weigerte sich, Umsetzungen für diese neuen Systeme zu veröffentlichen, und ich machte mich wieder auf die Suche nach einem neuen Publisher für »Ultima 3«. Mein Bruder Robert hatte andere Pläne, und so kam es, daß im selben Jahr Origin gegründet wurde. Grundkapital war 70 000 Dollar, 25 000 von mir und Robert (der sich das Geld bei MIR auslieh), der Rest von unseren Eltern. Die elterliche Garage war unser erster offizieller Firmensitz. Tagsüber pro-



Zweimal Akalabeth. Die erste handgepackte Version und die zweite mit farbigem Einleger und wesentlich verbessertem Plastikbeutel.

grammierten wir, nachts wurden Kartons gefaltet und Disketten handkopiert, bis die Finger bluteten. Damals lernte ich zwei wichtige Dinge: Ich erhielt jetzt zum erstenmal »Fanpost«. In der Spieleindustrie sieht Fanpost folgendermaßen aus. Im ersten Satz steht: Hey, gutes Spiel. Danach folgen mehrere Seiten mit: Und folgendes hast du falsch gemacht. Damals ging mir auf, wie wichtig der Kontakt zu den Spielern ist. Die zweite Sache war weniger erfreulich. Ich bekam Briefe von erbosten Eltern, die mich als den »satanischen Pervertierer der amerikanischen Jugend« bezeichneten. Damals ging gerade diese ganze Dungeons & Dragons-Diskussion durch die Medien. Teenager verkleideten sich als Zauberer und Elfen und spielten Live-Rollenspiele. Die Erwachsenen verstanden überhaupt nichts und nahmen natürlich sofort an, daß hier der Teufel verehrt würde. Und ich geriet mitten ins Kreuzfeuer. Mir wurde zum ersten Mal klar,

lich wichtiger ist jedoch die Tatsache, daß die Finanzspritzen aus Hollywood der Branche einen neuen Boom bescherten und somit deren Überleben für viele weitere Jahre garantierten. Ironischerweise profitierte der Rest der Industrie mehr von dieser Entwicklung als Origin selbst. Ungefähr 18 Millionen Dollar flossen in die Entwicklung von WC 3 – am Ende war man froh, mit einem kleinen Verlust davongekommen zu sein. Allerdings war der PR-Effekt für EA und Origin so wertvoll, daß man ohne lange zu zögern einer Fortsetzung zustimmte. 1996 erschien »Wing Commander 4: The Price of Freedom«. Alle Schauspieler kehrten wieder zurück, und Roberts setzte sogar noch einen drauf. Um die Illusion noch perfekter zu machen, bestand er auf echten Setbauten anstelle von computergenerierten Hintergründen. The Price of Freedom verkaufte sich zwar ordentlich, aber diesmal waren die roten Zahlen wesentlich höher.



Eine echte Rarität: Dies ist der von Hand vorgeschriebene Originalcode für Ultima 1. Der ursprünglich geplante Titel war Ultimatum.

Ende und Neubeginn einer Ära

Zudem erlosch langsam das Interesse der Spieler an interaktiven Filmen. Denn eines konnte man damals nicht voraussehen: Trotz allen Medienrummels blieb das Interesse des Massenmarktes weitgehend aus. Kinofans wurden nicht über Nacht zu Computerfreaks, es waren vielmehr dieselben treuen PC-Spieler, die diese Titel kauften. (Im Fall Wing Commander 3 und 4 waren dies immerhin jeweils eine halbe Million Stück.) Und die hatten zwischenzeitlich die Nase voll von den ganzen Hollywood-Spielchen, bei denen große Namen als Ersatz für Qualität und Spielbarkeit herhalten mußten. Stattdessen gewannen Echtzeit-Strategie und 3D-Shooter mehr und mehr an Bedeutung. Eine herbe Enttäuschung für Chris Roberts, der plötzlich seinen Traum vom Filmemachen dahinschwinden sah. EA und Origin verweigerten ihm die Geldmittel und legten ihm nahe, sich in der Zukunft wieder auf traditionelle Spiele zu konzentrieren. Roberts hatte jedoch die Pläne für seinen nächsten Titel bereits parat: Ein weiterer interaktiver Film, basierend auf der Fantasy-Buchserie Silverheart – wieder mit einem Riesenbudget. EA strich das Projekt, kurz darauf reichte Roberts seine Kündigung ein und gründete Digital Anvil. Nur so konnte der lange geplante Wing-Commander-Film für ihn Wirklichkeit werden. Selbiger erschien im Frühling dieses Jahres und entpuppte sich als Peinlichkeit allererster Güteklasse. Es war eine konfuse Angelegenheit, bei der selbst eingefleischte Wing-Commander-Fans nach 20 Minuten sowohl den Faden als auch das Interesse verloren.


Grafiken für die ersten Ultima-Titel wurden erst auf Millimeterpapier vorgezeichnet und danach einprogrammiert.


Sogar auf Nintendo-Konsolen und sogar Gameboys wird Ultima gespielt.

Origin mußte jetzt der Spielewelt beweisen, daß es auch ohne Stars geht. Roberts Regieassistent Adam Fosko übernahm dessen Zepter und produzierte mit »Wing Commander: Prophecy« eine recht ordentliche Fortsetzung, die trotzdem nicht an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen

Am Anfang war Akalabeth

daß es nicht genügt, einfach schöne Spiele zu entwickeln, die einem selber gefallen. Und man darf nicht erwarten, daß es jedem gefällt. Ich war also plötzlich »Satan Garriott« und begann mir ernsthafte Gedanken zu machen, ob ich im richtigen Gewerbe gelandet war. Natürlich machte ich weiter, aber es war eine dieser wichtigen Stationen im Leben, wo man eine Entscheidung treffen muß, die die eigene Zukunft sehr beeinträchtigen kann.

Origin zog nun an die Ostküste um, genauer gesagt nach New Hampshire, wo die Arbeit an »Ultima 4« begann. Ich mochte die Ostküste nicht besonders und entschloß mich – sehr zum Unwillen meines Bruders -, mit dem Ultima-Team zurück nach Texas zu gehen. Wir waren damals rund 40 Mann stark, und mein Team bestand aus fünf Mitgliedern. Der Rest blieb in New Hampshire. Darunter befanden sich unter anderem Paul Neurath und Doug Church, die später Looking Glass gründeten. Es ist also kein Zufall, daß Origin und Looking Glass so eng zusammenarbeiteten.

Austin im Jahr 1986 war eine Brutstätte für Computertalente, dort ließen wir uns nieder. Programmierer und Designer tauchten einfach bei uns auf und bekamen erst eine Chance und dann – wenn sie gut waren – einen Job. Auf diese Weise stießen Chris Roberts (Wing Commander), Gregg Malone (»Windwalker«, »Moebius«), Todd Porter (Knights of Legend), Warren Spector (Worlds of Ultima) und eine Reihe anderer Supertalente zu uns. In der Zwischenzeit ging der Bruderzwist weiter. Roberts Büro an der Ostküste wurde immer kleiner, meines hier in Austin wucherte hingegen wie ein Pilz. Schließlich wurde alles zusammengelegt. Neben Ultima machte sich Wing Commander einen Namen, die Firma lief wie ein Uhrwerk. Wir waren so was wie die unumstrittenen Könige der Industrie. Interessanterweise sind unsere Verkaufszahlen nicht so groß, wie man annehmen würde. Verglichen mit Spielen wie »Command & Conquer« oder »Diablo«, von denen zwei Millionen Stück abgesetzt wurden,


Ultima-Fans beweisen Phantasie bei ihren Einsendungen. Dieses handgemachte, in Leder gebundene Buch enthält Vorschläge für ein Sequel.



Diese sogenannten »Trinkets« waren kostenlose Packungsbeilagen in den amerikanischen Originalversionen diverser Origin-Spiele.



Leveldesign anno 1982: So entstand damals ein Dungeon.

konnte. Anfang dieses Jahres kam der Schock: Das gesamte Wing-Commander-Team verließ Origin und wechselte zu GT Interactive. Das Ende einer Ära? Weit gefehlt. Industrie-Veteran Allan Pavlish, der nach 14 Jahren Zugehörigkeit seinen Arbeitgeber Interplay verließ, wird in Zukunft den Fortbestand der Serie als Online-Spiel sichern. Dazu später mehr.

Rückschläge, Pleiten und Pannen

Verspätungen plagten Origin schon immer. Dies wurde jedoch extrem deutlich bei »Strike Commander«. Satte drei Jahre zogen nach dem ursprünglich geplanten Termin ins Land, bis der story- und actionlastige Jet-Simulator endlich

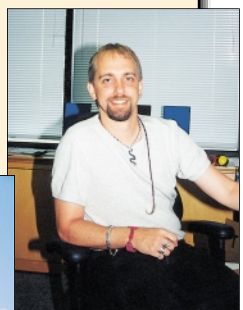
Origin University

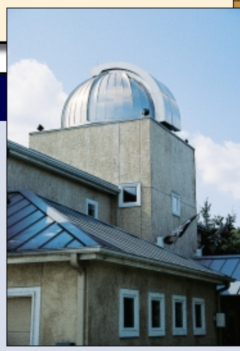
1986 war Origin der einzige erwähnenswerte Spieleentwickler in Austin. Heute beherbergt die texanische Hauptstadt 40 solcher Unternehmen. Die meisten davon wurden von ehemaligen Origin-Mitarbeitern gegründet. Der Begriff »Origin University« machte plötzlich die Runde: »Du fängst bei Origin an, bleibst dort für ein Jahr oder auch zwei und gründest dann dein eigenes Unternehmen.«



Wie kam es dazu? Ist Origin so ein schrecklicher Arbeitgeber, daß die Programmierer massenweise abwandern? Mitnichten! Hier ist der wahre Grund: Nach der Übernahme von Origin durch Electronic Arts wurde die Anzahl der Produkte und Mitarbeiter drastisch erhöht. So kam es, daß relativ unerfahrene Designer über Nacht zu Projektleitern wurden. Dieser Plan ging jedoch nicht auf, und zahlreiche Projekte wurden eingestellt oder hatten keine Chance auf eine Fortsetzung. Ergo wurden jene Projektleiter wieder ins zweite Glied zurückbeordert. Doch wer einmal die Luft in der Chefetage geschnuppert hat, geht nicht mehr freiwillig ins Großraumbüro zurück. Die Alternative für die meisten dieser Designer war daher die Selbständigkeit. Klar, daß wir uns alle an Warren Spector oder Chris Roberts erinnern. Ebenso klar, daß deren Unternehmenspläne auch in der Zukunft Erfolg haben werden. Aber was ist mit den rund 30 anderen Firmen passiert? Sagt Ihnen der Name Ken Demarest etwas? Der »Bioforge«-Designer fiel mit einem Multiplayer-Spiel auf die Nase und ward nie mehr gesehen. Erinnern Sie sich noch an den Abgang des kompletten Wing-Commander-Teams vor ein paar Monaten zu GT Interactive? Nun, die ersten Mitglieder des neuen »Bootprint-Teams« stehen bereits wieder ohne Job auf der Straße, und GT Interactive wird laut Wall-Street-Gerüchten entweder bald verkauft werden oder Konkurs anmelden müssen. Dazwischen gibt es Firmen wie Logic Factory, die alle paar Jahre ein solides Produkt auf den Markt bringen und sich gut über Wasser halten.

Origin hat sicherlich in der Vergangenheit den ein oder anderen Tiefschlag hinnehmen müssen. Manche Leute sind nun mal schwer oder gar nicht zu ersetzen. Aber wenn man den Spieleberg hinaufschaut, sieht man auf dem Gipfel zwei Männer. Der eine ist Richard Garriott, der unter der schon seit Jahren dort wehenden Origin-Flagge steht. Der andere ist John Carmack. Und wenn sie beide nach unten schauen, sehen sie hauptsächliche ehemalige Mitarbeiter! Die meisten davon ohne Produkte.





Der Mann hat gut lachen, schließlich hat sich Ultima Online mit 125 000 zahlenden Kunden von der Konkurrenz abgesetzt.





Echte Raritäten: Ein noch sehr junger Richard Garriott präsentiert die ersten Ultima-Titel im stilechten Outift.

wirken unsere Zahlen bescheiden. Ultima-Spiele verkaufen sich im Durchschnitt etwa 250 000 mal, Wing Commander etwa das Doppelte. Allerdings sind Origin-Produkte teuerer als andere Spiele und brachten deswegen, relativ gesehen, das gleiche Geld ein. Ultima Online ist das bisher erfolgreichste Produkt von Origin. Die Zahlen entsprechen dem Äquivalent von einer Million verkaufter Kopien. 1993 wurde Electronic Arts auf uns aufmerksam. Das Unternehmen verdiente Unsummen im Konsolenbereich, konnte sich aber nie so recht am PC-Markt durchsetzen. Wir verkauften also Origin an Electronic Arts für gut 40 Millionen Dollar. Damals eine Unsumme, heute ein erstaunlich niedriger Betrag. Kurz nach der Übernahme verdoppelte sich die Zahl unserer Projekte und unserer Angestellten. Wir hatten im ersten EA-Jahr sage und schreibe 15 verschiedene Produkte in Arbeit. Darunter litt jedoch die Qualität, daher schraubten wir diese Zahl schnell wieder herunter. Heute haben wir mit Ultima Online das erste und führende Multiplayer-Spiel, und vor einigen Monaten wurde bekannt gegeben, daß Origin in Zukunft nur noch Online-Spiele veröffentlichen wird. Darunter befindet sich auch mein neustes Projekt – mein erstes, das nicht den Ultima-Titel tragen wird. Ich freue mich auf die kommenden Jahre mit Origin und hoffe, daß wir unsere zahlreichen Fans davon überzeugen werden, daß unsere Entscheidung die richtige war.



Warren Spector (heute bei Ion Storm) produzierte über ein Dutzend Spiele für Origin.

erschien. Fazit: Gutes Spiel mit veralteter Technologie. Die Hoffnung auf ein weiteres Produkt mit Serienpotential war dahin.

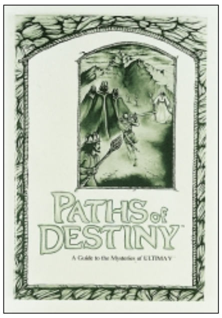
Jeder Mensch und jede Firma macht Fehler, auch Origin bildet keine Ausnahme von dieser Regel. Für »Ultima 8: Pagan« hatte man Großes vor. Die traditionellen



Muskelprotze: Dieses Foto entstand kurz vor dem Einzug in das neue Firmengebäude auf der Westseite von Austin.

Werte des Rollenspiels wurden über den Haufen geworfen, der ehrwürdige Avatar hüpfte und rannte plötzlich wie ein Derwisch durch die Gegend. Wieder einmal verfiel man dem Moloch Massenmarkt und übersah dabei die Wünsche der Fangemeinde. Die Quittung folgte prompt in Form horrend schlechter Verkaufszahlen. Lord British entschuldigte sich sogar in einem offenen Brief an die Ultima-Gemeinde und gelobte Besserung. Nur einem halbierten Verkaufspreis war es zu verdanken, daß man dennoch knapp 250 000 Spiele an den Mann brachte.





Auch die Entwicklung von »Ultima Online« stand anfangs unter einem ungünstigen Stern. Die Verspätungen konnte man noch verstehen, immerhin handelte es sich um das komplexeste Spiel, das je entwickelt wurde. Doch ständig abstürzende Server und fast täglich erscheinende, mehrere Megabyte große Updates strapazierten schließlich den geduldigsten Rollenspieler. Ein Spieler ging sogar so weit, Origin wegen Vertragsbruchs zu verklagen. Irgendwann bekam man die Probleme in den Griff, und heute ist UO mit 125 000 Teilnehmern das erfolgreichste aller Online-Spiele.

Die Zukunft ist online

Die größte Überraschung stand uns aber noch bevor. Vor wenigen Monaten kündigte Origin an, daß man sich in Zukunft ausschließlich auf die Entwicklung von Online-Spielen konzentrieren wolle. Sofort entbrannten heftige Diskussionen unter den Fans. Für die einen ist es das Ende einer Ära, für die anderen der Beginn einer neuen Dynastie. Ein Risiko ist es allemal, besonders wenn man bedenkt, daß nur etwa zehn Prozent aller PC-Spieler regelmäßig online auf Abenteuersuche gehen. Hinzu kommt die nach wie vor existierende Unzuverlässigkeit seitens der Provider und das Fehlen eines preisgünstigen und wirklich schnellen Internetzugriffs. Deutsche Fans könnte das Spielen eines Origin-Titels in Zukunft ein kleines Vermögen kosten, wenn man die Ausgaben für Netzzugang und Telefongebühren miteinbezieht. Die monatliche Spielpauschale ist im Vergleich dazu gering. Amerikaner stört das weniger, da Ortsgespräche kostenlos und Zugangsgebühren gleichbleibend niedrig sind.

Die neuen Online-Spiele

Unter den neuen Online-Produkten wird sich mit Sicherheit die Fortsetzung zu Ultima Online befinden. Danach wird man

Willkommen, Dr. Cat

Logisch, daß ein junger Mensch, der gerade sein eigenes Unternehmen gegründet hat, diese Neuigkeit dem Rest der Welt mitteilen will. Also schaltete der junge Richard Garriott 1982 eine Image-Anzeige in einem Computermagazin. Inhalt: »Wir sind Origin, es gibt uns, wir werden Spiele machen usw.« Der letzte Satz in der Anzeige lautete: »Wir brauchen Sie und laden Sie hiermit ein, uns zu unterstützen«. Damit waren natürlich zahlende Kunden gemeint.

Zwei Wochen später wird das Abendessen der Garriott-Familie durch die Türklingel unterbrochen. Mutter Garriott öffnet und erspäht einen wild aussehenden, unrasierten Menschen, der sie mit den Worten »Ich möchte Sie unterstützen!« begrüßt. Bevor sie die Polizei rufen kann, erscheint Richard in der Tür. Es stellt sich heraus, daß es sich bei dem ungebetenen Gast um einen Designer handelte, der sich »Doctor Cat« nannte. Er hatte die Anzeige gelesen und wörtlich genommen. Mit all seinen Besitztümern im Auto machte er sich auf eine 1500 Kilometer lange Reise, um einen Job bei Origin anzutreten. Doctor Cat blieb nicht nur zum Abendessen, sondern auch für die nächsten zehn Jahre und entwickelte zahlreiche Produkte für Origin.

Zehn Dinge über Origin, die Sie nicht wußten!

- **Die erste Leiterin der Grafikabteilung von Origin war Richard Garriotts Mutter.**
- **Die Mathematik-Routinen in Akalabeth und Ultima 1 stammen von Vater Owen Garriott.**
- **Todd Porter (Ion Storm, G.O.D.) entwickelte Knights of Legend für Origin.**
- **Ultima 1 wurde von der mittlerweile bankrotten Firma California-Pacific veröffentlicht.**
- **Richards Bruder Robert Garriott ist der Entwickler des dynamischen 64-K RAM-Chips.**
- **Richards Freund und Mitarbeiter Dennis Loubet schuf die Packungsillustrationen für sämtliche Ultima-Titel.**
- **Das größte Problem im ersten Büro in Houston: Kakerlaken in den Computern! Houston liegt mitten in einem Sumpfgebiet.**
- **Die Brüder Richard und Robert lieferten sich regelmäßig Faustkämpfe im Büro.**
- **Bevor Akalabeth erschien, entwickelte Richard 27 andere Spiele »nur so zum Spaß«.**
- **John Romero war einer der Spieletester für Origin in New Hampshire.**

Richard Garriott and the Hinges of Doom



Die Scharniere des Grauens. Alle drei landeten auf Richards Kopf. Insider spekulieren über ein vermeintliches Attentat des Everquest-Teams.

Richard Garriott hat in seinem Leben zahlreiche Abenteuer erlebt, darunter einen U-Boot-Trip zur Titanic, einen Ausflug zum Südpol, Besuche bei Kopfjägern und viele andere. Am aufregendsten ist jedoch sein gestörtes Verhältnis zu den Metallscharnieren (englisch: »Hinge«), die man in Glastüren findet. Es begann vor ein paar Jahren, als ihm beim Verlassen eines Restaurants ein solches auf den Kopf fiel, der daraufhin mit 17 Stichen wieder verschlossen wurde. Ein paar Monate später widerfuhr ihm dasselbe Mißgeschick beim Verlassen des Firmengebäudes. Diesmal kam er ohne Krankenhausaufenthalt davon. Kurz nach dem Umzug in die neuen Räumlichkeiten – Sie ahnen es bereits – donnert ein weiterer Vertreter dieser Gattung auf den Schädel des Lords. EA und Origin-Mitarbeiter bestehen seitdem darauf, daß der Chef beim Verlassen des Gebäudes einen Bauarbeiterhelm trägt.





Strike Commander setzte einen inoffiziellen Weltrekord für Verspätung. Das Spiel überstieg den erstgenannten Veröffentlichungstermin um fast drei Jahre.



Richard Garriotts Kuriositäten. Hier sammelt er Ungewöhnliches zum Thema Ultima, darunter artfremde Produkte, die diesen Namen tragen. Seine Favoriten: Toilettenpapier und Weichspüler!

schon schweigsamer. Doch ebenfalls sicher scheint die Fortsetzung der »Wing Commander«-Serie im Internet. Genauere Angaben wurden zwar verweigert, allerdings hörten wir die Worte »Privateer Online« während unseres Besuchs an jeder Kaffeemaschine. Das dritte Projekt übernimmt Richard Garriott persönlich. Aber mehr als einen geheimnisvoll anmutenden Ordner, der mit einem mystischen Runensymbol verziert war, wollte er partout nicht zeigen. Jahrelange Erfahrung und eine gute Kombinationsgabe lassen allerdings schnell von einer Rune auf ein Rollenspiel schließen. Auf jeden Fall wird es sehr interessant werden zu sehen, wie sich Lord British außerhalb der Grenzen von Britannia schlagen wird.

Bleibt eigentlich nur noch »Ultima: Ascension« zu erwähnen, dem nun die zweifelhafte Ehre widerfährt, das letzte Soloplayerspiel von Origin zu sein. Die neunte Fortsetzung wird irgendwann in diesem Jahr erscheinen. **(Markus Krichel/mash)**



EA-Pressesprecher David Swofford präsentiert einen absolut legalen Vertriebsvertrag, der während eines Restaurantbesuchs in Ermangelung von Papier auf einer Serviette niedergeschrieben wurde – mit Kopie!





Allen braucht Luftveränderung

Allen Pavlish ist das neuste Mitglied der Origin-Familie. 14 Jahre Interplay (Angestellter Nummer acht) führten ihn als Produzenten von »The Bard's Tale« bis hin zu »Baldur's Gate.«

PC PLAYER: 14 Jahre sind eine lange Zeit in dieser Branche. Gab es Schwierigkeiten bei Interplay?

ALLAN PAVLISH: Ganz und gar nicht. Es wurde einfach Zeit, etwas anderes zu tun. Ich fühle mich immer noch eng mit Interplay verbunden und werde auch weiterhin Kontakt mit meinen früheren Kollegen halten. Die Gelegenheit, die sich hier für mich bietet, kann ich jedoch nicht einfach verstreichen lassen. Hinzu kommt, daß meine kleine Tochter in diesem Jahr schulpflichtig wird und Austin ein sehr sicherer und schöner Ort für ein Kind ist.

PC PLAYER: Es hat also nichts mit der Mehrheitsbeteiligung von Titus Software an Interplay zu tun? Oder mit der etwas maroden Finanzsituation?

ALLAN: Nein, ganz bestimmt nicht. Interplay wird in diesem Jahr ein Comeback erleben, da bin ich sicher. Baldur's Gate, »Fallout« und »Planescape« sind starke Produkte.

PC PLAYER: Was sind Deine Aufgaben hier bei Origin?

ALLAN: Ich produziere ein Online-Spiel, das im Wing-Commander-Universum angesiedelt ist.

PC PLAYER: Privateer Online?

ALLAN: Kein Kommentar!



Allan Pavlish, der nach 14 Jahren Interplay im Juni dieses Jahres zu Origin wechselte, um dort die Wing-Commander-Serie zu übernehmen.

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware



Stefan Wischner

+++ News +++ News +++ News +++ News +++ News +++ News

Elsa
Elsa liefert die 3D-Brille Elsa Relevator ab sofort mit erweiterten Treibern aus, die den Anschluß auch an Nicht-Elsa-Grafikkarten erlauben, sofern sie mit einem RIVA TNT, TNT2 oder TNT2-Ultra-Chipsatz ausgestattet sind.

AMD
K7 heißt jetzt Athlon. Neben der reinen Namensänderung ihrer neuesten CPU-Generation präsentierte AMD den zumindest nominell derzeit schnellsten X86-Prozessor, nämlich den Athlon mit 650 MHz.

Matrox, 3dfx
Matrox und 3dfx kündigten als erste Hersteller von 3D-Grafikchips expliziten Treibersupport für AMDs Athlon an. 3dfx versprach sogar, die Treiber für alle Voodoo-Chips entsprechend zu überarbeiten.

Toshiba
Toshiba stellt den ersten CDRW-Brenner mit DVD-Fähigkeit vor. Das Gerät soll sowohl CDRs als auch CDRWs mit vierfacher Geschwindigkeit beschreiben, DVDs mit ebenfalls vierfacher Geschwindigkeit und CDs mit 24-fachem Tempo lesen können.

start

Die Spirale eiert

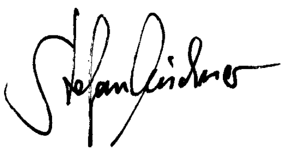
Die Spieleentwickler tun mir langsam leid. Auch die Hardwarehersteller und -händler, vor allem Intel und AMD. Warum? Weil die seit Beginn des PC-Zeitalters so viel zitierte und beklagte Hardware/Software-Spirale (Programm braucht mehr Power als es gibt, Intel baut schnellere CPU, Anwender kauft schnellere CPU, nächste Software braucht noch mehr Leistung, Intel baut neue CPU ...) seit ein paar Monaten ganz schön unrund läuft.

Damit ein Spiel Prozessor und 3D-Hardware der letzten, ja sogar vorletzten Generation (zum Beispiel Pentium II 300 oder Voodoo2) wirklich ins Schwitzen bringt, muß es fast schon schlecht programmiert sein.

Was nützt es denn, wenn die 3D-Karte Abermillionen von Dreiecken pro Sekunde mit Texturen belegen kann, wenn letztere keiner mehr zeichnet, weil die Zeit ja gar nicht mehr da ist. Bereits jetzt verzögern sich 3D-Spiele wie »Duke Nukem Forever« oder »Prey« immer wieder um Monate, weil man inzwischen ja mit der CPU-Power noch eine viel komplexere 3D-Geometrie konstruieren und mit den 3D-Chips noch viiiel mehr Texturen und Effekte unterbringen kann.
Und dann betrachten Sie mal den Abschnitt »Systemvoraussetzungen« auf den Verpackungen. Da steht bei einem »Midtown Madness« doch glatt »Pentium 133 mit 3D-Karte«; selbst »Need for Speed 4« begnügt sich angeblich mit einem Pentium/200MMX.

Klar ist das frech untertrieben, aber bedenken Sie: Alleine die CPUs sind etwa vier bis fünf Generationen weiter! Und wenn ich lese, wie Fachzeitschriften über AMDs neuen K7, pardon - Athlon (siehe News links) jubeln »Der Pentium-III-Killer«, kann ich nur den Kopf schütteln. Warum wollt Ihr den umbringen? Er schläft doch so schön!

Ihr

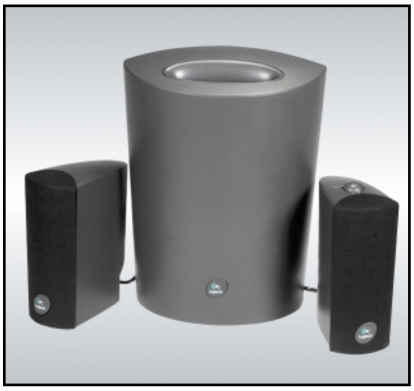


Hardware-Tests

Kurztests







Wingman Gamepad Extreme

- Gamepad
- Hersteller: Logitech
- Circa-Preis: 100 Mark

Als zweites auf dem Markt erhältliches Gamepad mit Bewegungssensor (neben dem Microsoft Sidewinder Freestyle Pro) erkennt das »Wingman Gamepad Extreme« die Änderung der Gamepad-Position. Damit steuern Sie zum Beispiel im beiliegenden Spiel »Rogue Squadron 3D Elite Missions« Ihren Gleiter per Gamepadbewegung. Wird Ihnen die Fuchtelei zu bunt, können Sie dank »Sensor«-Schalter die Bewegungssensitivität ausschalten und es als normales Gamepad verwenden. Die Form ähnelt weitestgehend einem Bumerang und paßt sich der Handgröße dank langer Haltegriffe optimal an. Das Steuerkreuz bietet acht Funktionen, während ebenso viele Buttons zur Verfügung stehen. Zudem sind ein programmierbarer Knopf und eine Starttaste auf dem Pad verbaut. Im System-Tray macht sich nach der Installation ein Spiel-Profiler breit. (jr/mash)

PC Player Fazit

Dank des mitgelieferten Adapters können Sie das Gamepad nicht nur in den Gameport, sondern auch in die USB-Schnittstelle einstöpseln. Die Ergonomie ist optimal, da sie sich problemlos jeder Handgröße anpaßt. Die Sensor-Funktion ist allerdings nicht jedermanns Angelegenheit, weshalb wir Ihnen ein paar Probeschwenker wärmstens empfehlen. Im Klartext: Solide Verarbeitung, vorbildliche Ergonomie, viele Funktionen, guter Spielspaß.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 78

Gamepad USB

- Gamepad
- Hersteller: CH Products
- Circa-Preis: 60 Mark

Jüngster Sproß im Gamepadlager ist das »CH Gamepad USB«. Ein Adapter zum Anschluß an einen Gameport liegt dem Produkt jedoch nicht bei. Dafür entschädigt es mit einer guten Ergonomie – lediglich das zu flache Steuerkreuz und unglücklich positionierte Front-Buttons schmälern den Gesamteindruck.

Mit dem rechten Daumen bedienen Sie vier Knöpfe und einen Start-Button, während die linke Hand Zugriff auf ein Acht-Wege-Steuerkreuz und einen Select-Button hat. Außerdem sitzen an der Frontseite vier längliche Schalter, wobei die oberen zwei Knöpfe für den Zeigefinger etwas schwer zu erreichen sind.

Zum Test stand uns das schwarze Modell zur Verfügung. Es gibt jedoch auch eine schickere Variante im transparenten i-Mac-Design, die funktional identisch ist. Der Anschluß an den PC gestaltet sich sehr einfach. Als Betriebssystem wird Windows 98 vorausgesetzt, das auf Anhieb mit dem neuen Gerät etwas anzufangen weiß und den Standardtreiber lädt. Spezielle Treiber sind für das Gamepad nicht vonnöten. (jr/mash)

PC Player Fazit

Nach einem Fünf-Stunden-Dauer-Test stellten wir fest, daß das Steuerkreuz etwas zu flach ausgefallen ist. Die linke Hand ermüdet auf die Dauer. Auch die zwei zusätzlichen Frontbuttons wären an anderer Stelle besser aufgehoben. Dennoch: Die restliche Ergonomie und genügend Funktionen laden zum Probespiel ein.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 71

Sound Man X2

- Lautsprecher
- Hersteller: Logitech
- Circa-Preis: 200 Mark

Der neueste Lautsprecher-Sproß aus Logitechs Soundman-Lager nennt sich »Sound Man X2«. Das schwarze System setzt sich aus einem Subwoofer und zwei etwas wackelig auf den Beinen stehenden Satelliten zusammen. Am rechten kleinen Brüllwürfel ist ein Regler zur Kontrolle der Lautstärke untergebracht.

Der Baß des Subwoofers (mit integriertem Netzteil) ist hingegen leider nur an dessen Rückseite verstellbar. Dort befindet sich dafür denn aber auch praktischerweise ein Eingang für den Kopfhörer.

Die Satelliten sind angenehm klein und lassen sich notfalls waagerecht legen. Vorbildlich schlank konstruiert wurde zudem der Baßproduzent, der sich in einer Ecke am wohlsten fühlt. Wird längere Zeit kein Signal zu den Lautsprechern geschickt, so wechseln selbsttätig sie in den Stromsparmodus. (jr/mash)

PC Player Fazit

Die Höhenleistung ist exzellent ausgefallen, während das Potential des Subwoofers im Mittelfeld der PC-Lautsprecher rangiert. Der Sound ist bis zu einem gewissen Grad sehr klar – danach fangen die Satelliten an zu brummeln. Doch bis Sie das System so weit aufgedreht haben, dürfte schon jemand mit dem Baseballschläger hinter Ihnen stehen. Insgesamt ein vorbildliches Lautsprechersystem, das besonders für Spieler interessant ist, die öfters mit dem Computer auf Reisen (Netzwerkparties) gehen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 80

Hardware-Tests

Kurztests



Flight Sim Yoke

- Steuerhorn
- Hersteller: CH Products
- Circa-Preis: 200 Mark

Flugsimulations-Hardwarespezialist CH Products stellt hier ein neues Eingabegerät in Gestalt eines Steuerhorns vor. Durch seine Form richtet es sich primär an zivile PC-Flieger, denn bei den meisten militärischen Simulationen werden Sie damit nicht schnell genug reagieren. Bedingt eignet es sich auch für Rennspiele, Gas geben und Bremsen können Sie dabei jedoch nur durch Ziehen und Drücken an der Steuersäule.

Dazu sitzen am Horn selbst drei Einzelknöpfe, zwei Schalter mit Doppelfunktion und ein Coolie-Hat. An der Basis befinden sich außerdem noch ein Schubregler und zwei weitere Buttons; insgesamt haben Sie zehn Funktionen am Gerät. Für die Y-Achse gibt es ein Stellrädchen, das Sie zur Trimmung Ihres Flugzeuges benutzen. Dem fertig verpackten Produkt lag in unserem Fall keine Installations-CD bei; im Geschäft also immer nachsehen, ob die Treiber beiliegen! Gott sei Dank schafft da im Falle eines Falles auch die Internetseite des Herstellers (www.chproducts.com) Abhilfe. (mash)

PC Player Fazit

Ein schönes Gerät, das allerdings eine sehr beschränkte Zielgruppe hat. Die Wertung wäre noch höher, gäbe es keine Installationsprobleme. Wer nicht Tausende von Mark für ein Profisteuerhorn ausgeben will und gerne »Pro Pilot« oder den »MS Flight Simulator« spielt, ist sehr gut bedient.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 82



Maxi Gamer Phoenix 2

- Grafikkarte
- Hersteller: Guillemot
- Circa-Preis: 180 Mark

Guillemots AGP-Grafikboard »Maxi Gamer Phoenix 2« schließt deren Produktpalette nach unten hin ab. Das Kärtchen trägt den Vanta-Chip von Nvidia, der einen Teil der TNT2-Architektur in sich vereint. In erster Linie ist der Vanta-Chip eigentlich für Komplettsysteme gedacht, da er sehr billig ist, was sich auch in der Gesamtleistung widerspiegelt. Der Speicher fiel mit 8 MByte nicht sehr üppig aus, auch Chip- und Speichertakt sind mit 100 MHz beziehungsweise 125 MHz im Vergleich zu TNT2-Karten recht langsam getaktet. Die 32-Bit-Farbtiefe reicht in 3D-Spielen nur bis zu einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten, während der 16-Bit-Modus eine maximale Auflösung von 1024 mal 768 in 3D-Spielen ermöglicht. Die 32-Bit-Desktop-Auflösung geht dagegen bis zur Gigant-Auflösung von 1920 mal 1080 Pixel. (jr/mash)

PC Player Fazit

In unseren Benchmarktests lag der Vanta auf einer Ebene mit dem TNT-Chip – manche Resultate fielen sogar etwas langsamer aus. Dennoch bietet er die von TNT-Karten gewohnte Bildqualität. Im Quake-3-Test hingegen flackerte das Bild trotz aktueller Treiber wild vor sich hin. Unter Windows und weiteren 3D-Spielen funktionierte die Karte aber tadellos. Empfehlen können wir die Phoenix 2 nur extrem sparsamen Käufern, die nur gelegentlich ein 3D-Spiel laufen lassen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 57



Silver Crest 380

- Lautsprecher
- Hersteller: Typhoon
- Circa-Preis: 90 Mark

Die »Typhoon Silver Crest 380« werden teilweise noch unter dieser Bezeichnung verkauft, wobei dem Namen für die nachfolgenden Modelle das 380er Kürzel entzogen und durch 720 ersetzt wird. An den technischen Daten ändert sich dabei nichts. In die 30 cm hohen, 14 cm breiten und 15,5 cm tiefen Lautsprecher wurde neben dem Lautstärkebutton ein Bass-, Höhen- und Balanceregler eingepflanzt. Darunter befinden sich ganz vorbildlich ein Kopfhörer- und Mikrofoneingang. An der Frontseite des rechten Brüllwürfels hat man zudem den An/Aus-Schalter und einen 3D-Button angebracht. Die 3D-Funktion hält sich allerdings in Grenzen und konnte nicht überzeugen, da sie lediglich die Gesamtlautstärke durch zusätzliche Höhen bereichert. Zu diesem System ist als Ergänzung ein Subwoofer-System erhältlich, das die Bass-Schwäche der beiden Satelliten etwas ausbügelt. (jr/mash)

PC Player Fazit

Für Viel-Spieler sind die beiden Satelliten alleine etwas zu schwach auf der Brust. Da raten wir zum Kauf des zugehörigen Subwoofers. Ist der 3D-Effekt eingeschaltet, verhält sich die Balance leider ungenau und läßt derweil den passiven Lautsprecher weiter vor sich hindüdeln. Höhentechnisch ist an dem Paar nichts auszusetzen, doch bringt der Gesamt-Sound bereits bei 3/4-Lautstärke die Membranen zum Dröhnen.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 65

Unter der Lupe: AMDs neuester Prozessor namens Athlon

Der provokante Athlet

Lange Zeit sitzt Intel schon fest auf dem Thron der Chip-Hersteller. Doch der altbekannte Rivale AMD kontert nun mit einer nagelneuen CPU, die selbst hochgezüchtete Pentium-Prozessoren ins Schwitzen bringt.

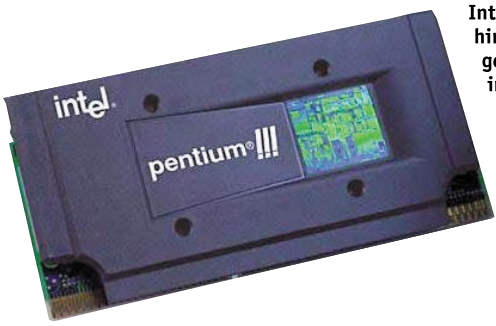


Athlon soll er heißen – und den Intel-Kollegen beißen.

Anfang Juli lüftete AMD den Mantel über sein bis dorthin »K7« tituliertes Prachtstück. Mit dem feschen Namen »Athlon« möchte man von der Billigpreisschiene abkommen, dem Konkurrenten Intel zeigen, daß man immer noch konkurrenzfähig ist, und sich nebenbei eine dicke Scheibe vom Quasi-Monopol des Erzrivalen abschneiden.

Blick unter die Kühlerhaube

AMDs jüngster Sproß besitzt einen viermal größeren L1-Cache (128 KByte) als Intels derzeitiges Flaggschiff (32 KByte). Dieser Wert ist im Leistungsvergleich jedoch nicht sehr ausschlaggebend. Viel mehr fällt da der L2-Cache ins Gewicht, welcher beim Athlon neben halbem, 1/3, 1/4 und 2/3 auch mit vollem Prozessortakt seinen Dienst verrichten kann. Intel dagegen läßt seine Pentium-Prozessoren nach außen hin nur mit halbem Prozessortakt kommunizieren. Der Herstellungsprozeß geschieht im bereits bewährten 0,25-Mikron-Verfahren, das auch Intel anwendet. In den nächsten Monaten planen die beiden Konkurrenten, ihre Prozessoren mit der 0,18-Mikron-Technik auszuliefern, die bei geringerem Stromverbrauch höhere Taktraten und geringere Die- (der Siliziumkern) Größen ermöglicht. Insgesamt wurden auf dem Die des Athlon 22 Millionen Transistoren verbaut, während der Pentium III mit vergleichsweise schlicht anmutenden 9,5 Millionen Schaltern aufwartet. Die von den Athlon-Vorgängern K6-2 und 3 bekannten 3DNOW!-Befehle wurden um weitere 19 Instruktionen erweitert. Man möchte genau wie Intel mit seinen ISSE-Befehlen den Datentransfer vom Netz zum Rechner (und insbesondere vom L2-Cache zum Prozessor) über spezielle Internet-Plugins in die Höhe schnellen lassen. Weitere Bereiche sind Soft xDSL, MP3-Musik, AC-3 und SoftModem, die über speziell programmierte Anwendungen zum Leben erweckt werden und höhere Performance versprechen. Hier wird AMD schauen, daß entsprechende Produkte auf den Markt kommen, zumal der Pentium III derlei Befehle nicht in seinen ISSE-Registern besitzt. Auch die Spracherkennung und die Codierung von Videobildern werden in Zukunft dank der hinzugekommenen 3D NOW!-Befehle weiter beschleunigt.



Intels Pentium III hinkt einem gleichgetakteten Athlon in Spielen und sonstigen Programmen um durchschnittlich 15 Prozent hinterher.

Ein neuer Slot

Wie war das denn damals? Als Intel seinen Prozessor-Steckplatz namens Slot-1 vorstellte, war das Heulen und Wehklagen unter der Konkurrenz groß, blieb der Slot-1 doch aufgrund seiner neuen Architektur vollkommen inkompatibel mit der eigenen Pentium-1-Serie und den Konkurrenzprodukten. Nun kontert AMD und stellt ebenfalls einen neuen Prozessor-Steckplatz vor, der als kleines Dankeschön an Intel ebenfalls in einer zu Intel-Prozessoren inkompatiblen Bauweise konstruiert ist. »Slot A« heißt das neue Element, auf dem sich hochexklusiv lediglich die Athlons wohlfühlen.

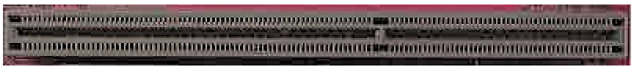
Intern und extern

Mit dem Athlon stellt AMD einen mit 200 MHz ziemlich flotten Systembus vor, der auf dem Alpha EV6 getauften Bus-Protokoll basiert. Verglichen mit dem 100-Mhz-Systembus der Pentium-Systeme scheint das auf den ersten Blick ein Sprung nach vorne zu sein. Ist es auch, aber dabei sollte berücksichtigt bleiben, daß die 200 MHz nur zwischen dem Prozessor und der sogenannten North-Bridge des Chipsatzes gelten. Die Geschwindigkeit beträgt zum Speicher nach außen weiterhin 100 MHz. Mit dem Erscheinen des Camino-Chipsatzes für Pentium-III-CPUs wird es zudem gleichzeitig eine Unterstützung der 133-MHz-Speicherbausteine geben. Auch AMD plant natürlich, den Speicher schneller anzusprechen, doch ist damit nach letzten Informationen frühestens Anfang nächsten Jahres zu rechnen. Der Athlon bedient sich aber einiger Tricks, die erst

Im Vergleich: Athlon und Pentium III

Prozessor:	AMD Athlon	Intel Pentium III
Taktraten:	500, 550, 600, 650 MHz	450, 500, 550, 600 MHz
Prozessorsockel:	Slot A	Slot 1
3D-Part:	3Dnow! (40 zusätzliche Befehle)	ISSE (70 zusätzliche Befehle)
L1-Cache:	128 KByte	32 KByte
L2-Cache:	voller Prozessortakt oder 1/4, 1/2, 1/3, 2/3	halber Prozessortakt
Herstellungsart:	0,25 Mikron (0,18 Mikron geplant)	0,25 Mikron (0,18 Mikron geplant)

bei genauerem Hinschauen für Furore sorgen. AMD verwendet eine DDR (Double Data Rate) getaufte Technologie, die eine Verdopplung der Taktrate zuläßt, ohne die Speicherbus-Taktrate zu verdoppeln. Dadurch ergibt sich ein möglicher Bustakt von 400 MHz, der bis zu 3,2 GByte pro Sekunde schaufelt.



Der Slot-1 für Intel Pentium II, Celeron Slot-1 und Pentium-III-CPUs.



Inkompatibel zu Slot-1: der Slot-A für den Athlon.

Der MHz-Wahn

Was im Prozessor-Duell einzig und allein zählt, ist die Geschwindigkeit. Und nichts repräsentiert diese besser als die Geschwindigkeitsangabe in MHz. AMD stellt seinen Prozessor bereits in Ausführungen mit 500 MHz, 550 MHz, 600 MHz und 650 MHz vor. Eine 700-MHz-Version ist geplant und soll noch in diesem Jahr erscheinen. Natürlich schaut Intel da nicht tatenlos zu und wird ebenfalls den Pentium III in höheren Taktfrequenzen ausliefern. Bisher reicht die Pentium-Palette von 450 MHz, 500 MHz und 550 MHz bis hin zur 600-MHz-Ausführung. Nächstes Jahr wird der Krieg allerdings nicht mehr im MHz-Lager, sondern auf dem GHz-Schauplatz ausgetragen.

Preiskrieg

AMD wollte schon immer einen zur Konkurrenz gleichgetakteten Prozessor anbieten, mit trotzdem höherer Leistung und geringerem Preis. Die AMD-K6-2-, K6-3DNOW!- und K6-3-CPUs waren zwar gleich getaktet und preisgünstig – dennoch hatten sie ein Manko. Die Floating-Point-Einheit (sie berechnet Fließkommazahlen), welche zum Beispiel in den bekannten 3D-Shootern eine Rolle spielt, hinkte den Intel-Prozessoren hinterher. Die 3DNOW!-Technologie sollte den Minuspunkt ausbügeln – allerdings kamen von Intels Seite die Celeron-Prozessoren hinzu, die wiederum billiger ausfielen und trotzdem eine höhere Leistung zutage brachten. AMD erkannte die Zeichen der Zeit und brütete fortan über einer Lösung, die in Form des Athlon den Intel-Pendanten nun ordentlich Paroli bietet.

Leistung unter Spielen

Da das Actionspielgenre zu den Hardware-treibenden Faktoren zählt, verwendeten wir die Testversion von Quake 3 Arena V1.08. Hier wird besonders die Floating-Point-Unit verwendet, wo wir dem Athlon so richtig auf den Zahn fühlen konnten. Die Grafikkarte V3800 Ultra Deluxe von ASUS mußte hierbei den Kopf hinhalten. Beeindruckend waren die Resultate in den niedrigen Auflösungen von 640 mal 480 und 800 mal 600 Bildpunkten. Dort punktete der Athlon um circa 15% besser als das Pentium-III-Modell. In der höheren Auflösung 1024 mal 768 blieb das Resultat jedoch beinahe gleich. Unter 3DMark 99 Max erreichte der Athlon stolze 10698 3Dmarks, während der gleichgetaktete Konkurrent mit 9102 Einheiten etwas schwächer abschnitt. Erst ein Pentium III mit 650 MHz könnte es in diesem Falle wieder mit dem 600er Athlon aufnehmen.

Fazit

Mit dem Athlon hat AMD einen Wunderknaben hervorgezaubert, der Intel momentan ganz schön Paroli bietet. Derzeit ist der Athlon mit 650 MHz der flotteste Prozessor im Spielebereich – allerdings wird Intel nicht untätig zuschauen und wohl in nächster Zeit einen Preiskrieg anzetteln, nebenbei die Unterstützung für 133-MHz-Speicher einführen und wenig später versuchen, die neue Speicher-Technologie (RAMBUS) durchzusetzen. Dennoch: Der Athlon entscheidet zu diesem Zeitpunkt das Rennen um die schnellste x86-CPU für sich.

(jr/mash)

Benchmark-Folterkammer

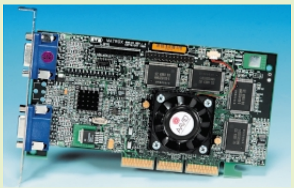
Benchmark	Athlon 600 MHz	Pentium III 600 MHz
Quake 3 Test V1.08 Demo 1 640x480	96,4	83,5
Quake 3 Test V1.08 Demo 1 800x600	77	73,3
Quake 3 Test V1.08 Demo 1 1024x768	50,3	50,1
3D Mark 99 Max CPUMark	10698	9102

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

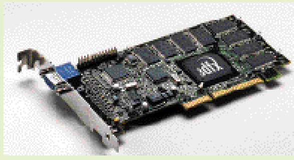


High-End-Gerät
- Matrox Millenium G400MAX
- Ca. Preis: 600 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer Xentor
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

3D-Beschleuniger

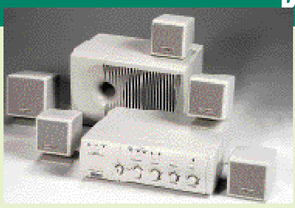


High-End-Gerät
- Voodoo3 2000
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer 3D 2
- Ca. Preis: 190 Mark
- Getestet in: –

Boxen



High-End-Gerät
- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca. Preis: 480 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99



Preis-Tip
- Creative PC Works Four Point Surround
- Ca. Preis: 150 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Plextor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: –

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99



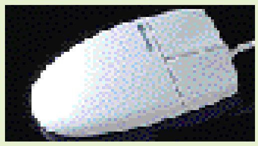
Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tip
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

Maus



High-End-Gerät
- IntelliMouse Pro
- Ca. Preis: 120 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99



Preis-Tip
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Monitor

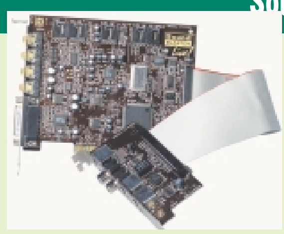


High-End-Gerät
- CTX VL950T (19-Zoll)
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

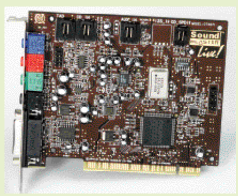


Preis-Tip
- CTX 1729 SE (17-Zoll)
- Ca. Preis: 580 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98



Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Joystick



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

Gamepad

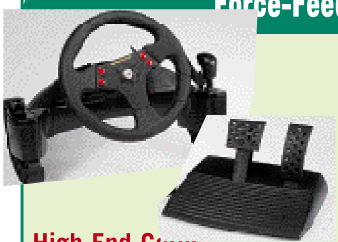


High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder
- Ca. Preis: 60 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/96



Preis-Tip
- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99



Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Lenkrad



High-End-Gerät
- R4 Racing Wheel
- Ca. Preis: 180 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/99



Preis-Tip
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

Technik Treff

Sie fragen, wir antworten: Tips & Tricks rund um den PC

Sound und DOS-Spiele

Ich nehme an, es gibt noch ein paar unverbesserliche Grufties, die ab und zu noch einen DOS-Klassiker spielen (zum Beispiel »The Darkening«). Meine Frage: Welche Soundkarte verträgt sich in einem Pentium III noch mit reinen MS-DOS-Spielen? Es grüßt und dankt im voraus Orlando – ein nostalgischer Spacerider. *(Roland Fleig)*

Ja, die »Grufties« und Nostalgiker gibt es! Eine Menge davon sitzen zum Beispiel in der PC-Player-Redaktion und haben viele, viele Software-Lieblinge, die sie immer mal wieder hervorkramen (der Autor dieser Zeilen spielt auch heute noch gerne mal den ersten »Hexen«-Teil). Nun ist die Situation nicht ganz so verschärft, wie sie sich im ersten Moment vielleicht darstellt. Sprich: MS-DOS-Spiele laufen meistens auch problemlos in der MS-DOS-Eingabeaufforderung. Wenn es hart auf hart kommt, sieht es bei den meisten Soundkarten unter reinem MS-DOS jedoch düster aus. Heutige Soundkarten sind fast allesamt PCI-Ausführungen, und die haben »dank« Plug-and-play nun mal Probleme mit MS-DOS. Eine der wenigen problemlosen ISA-Soundkarten ist zum Beispiel die »EWS 64« in ihren verschiedenen Ausführungen. Allerdings ist sie auch recht teuer. Wer noch eine alte Karte haben will, sollte sich schlichtweg in Gebrauchtanzeigenblättern umsehen oder bei einer Online-Auktion sein Glück versuchen (zum Beispiel »www.ebay.de«).



Ach, das waren noch Zeiten: gute alte MS-DOS-Spiele (»Hexen«). Allerdings gibt es Probleme im reinen MS-DOS-Modus, denn da zicken fast alle neuen Soundkarten herum.

3D-Sound oben und unten

Ich habe soeben in der neuesten Ausgabe 7/99 gelesen, daß es im Moment mit der »Soundblaster Live« nicht möglich ist, den Schall nach oben-hinten oder unten-hinten zu projizieren. Die dafür notwendigen HTRF-Filter wären noch nicht implementiert. Jetzt habe ich auf der Creative-Labs-Homepage gesehen, daß es schon »EAX 3.0« gibt und demnächst veröffentlicht wird. Frage: Kann man dieses EAX 3.0 per Treiberupdate auf einer Soundblaster Live zum Laufen bringen, und hat dieses EAX 3.0 nun diese HTRF-Filter oder nicht? *(Bastian Ellenrieder)*

»EAX 3.0« ist die weiterentwickelte Version von Creative Labs' »Environmental Audio«, das Klangquellen im Raum positioniert. Das System wurde auf der letzten »Developers Conference« vorgestellt und wird in Form eines Entwicklungs-Systems für Spiele-Entwickler zur Verfügung stehen. Die »Sound Blaster Live«- und »Sound Blaster Live Value«-Karten lassen sich dann per Treiber-Update damit ausrüsten. Über Klangpositionierungen oben und unten im Raum schweigt sich die Web-Site von Creative Labs dagegen aus (www.soundblaster.com/eaudio). Wir vermuten, daß das wohl auch die neuen Treiber nicht können. Der Fairness halber sollte man allerdings bedenken, ob so etwas im Eifer eines Spielegefechts überhaupt auffällt.

Software-DVD

Neulich habe ich mir ein DVD-ROM (Pioneer A03S) und eine MPEG-2-Karte (Real Magic Hollywood Plus) bestellt, um auf meinem PC (Pentium/233, 64 MByte RAM, Windows 95A) DVD-Videos abzuspielen. Zur MPEG-2-Karte wurden mir Treiber von Videologic mitgeliefert. Nun habe ich folgendes Problem: Bei einigen Filmen werden am Ende die falschen Kapitel abgespielt. Manchmal kommt es auch dazu, daß die Karte die Menütexte der DVD wild durcheinanderlaufen läßt, anstatt den Film abzuspielen. Ich habe mir zwar von Videologic die neuesten Treiber besorgt, besagtes Problem bleibt aber weiterhin bestehen. *(Kai Jankowski)*

Zwei Möglichkeiten: Entweder das DVD-Laufwerk ist verdreckt oder defekt, und die Software versucht nun verzweifelt etwas abzuspielen, was der DVD-Laser da gerade noch unter dem Strahl hat, oder die DVD-Software ist einfach fehlerhaft programmiert. Wenn mit normalen DVD-ROMs und CD-ROMs kein Fehler auftaucht, ist wohl die DVD-Videosoftware schuld. Gibt`s dagegen schon Probleme beim Installieren von Spielen oder auch beim Kopieren von CD-ROM auf Festplatte, ist eher das Laufwerk defekt. In dem Fall: umtauschen!

Voodoo3-Zusatzkarte

Ich möchte mir einen neuen PC kaufen, der mir viel mehr an Technik zu bieten hat. Da ich nicht so aufs Geld schauen muß, ist das Beste gerade gut genug. Ich wollte mir deshalb als Grundgrafikkarte eine »Fury Rage TV/Out« von ATI mit 32 MByte RAM sowie als Erweiterungskarte die »Voodoo3 3000 AGP« von 3Dfx kaufen. Sind die beiden Karten kompatibel zueinander, oder gibt es da Probleme? *(Bernd G. Krüger)*

Nix da: Die neuen »Voodoo3«-Grafikkarten sind schon »Allround«-Karten und lassen sich nicht als Zusatzkarte betreiben. Die ATI-Karte ist in diesem Fall überflüssig, zumal es auch die neuen Voodoo-Modelle mit Fernsehausgang gibt. Die »Zwei Bildschirme«-Lösung unter Windows 98 funktioniert vermutlich mit diesen beiden Karten ebenfalls nicht. Wir raten deshalb zu einer Voodoo3-Lösung.

Grafik übertakten

Ich besitze einen Pentium III/500 mit einer Diamond »770 TNT2-Ultra«-Karte. Es besteht die Möglichkeit, diese Karte in fünf Stufen zu takten. Gemäß Hersteller sind die ersten beiden Stufen im grünen Bereich, die dritte Stufe im gelben und die Stufen vier und fünf im roten Bereich, was die Temperatur betrifft. Die Grafikkarte hat aber einen Aktiv-Kühler, und ich weiß nicht genau, ob ich jetzt gefahrlos auf Stufe drei, vier oder sogar fünf gehen kann. Ist der Kühler bei dieser Warnung berücksichtigt worden?
(Stefan Resetar)

Ganz ehrlich: keine Ahnung! Da Grafikkarten inzwischen alle drei Monate veralten und in einer Serie auch öfters die Boards geändert werden, ohne dafür neue Handbücher zu drucken, ist hier alles möglich. Grundsätzlich sollten Sie aber mal davon ausgehen, daß der Hersteller sein eigenes Produkt kennt (auch wenn das bei einigen Firmen eben nicht immer der Fall ist). Wir würden also immer auf das hören, was in der Anleitung steht: In diesem Fall ist bei Stufe zwei Schluß.

Lüfter auf Voodoo2

Meine Creative Labs 3D-Blaster »Voodoo2« wird ziemlich heiß, ist aber nicht übertaktet. Mein PC-Kühler schafft den Wärmeaustausch nicht, und so habe ich mir gedacht, ich montiere einfach einen CPU-Kühler drauf, damit das Ganze läuft. Meine Zwischenlösung ist ein offenes Gehäuse mit einem Haushaltsventilator daneben, was aber nicht das Wahre ist. Kühlung gut, aber umständlich. Frage: Wie montiere ich den CPU-Ventilator am besten auf die Karte, damit diese nicht beschädigt wird? Besten Dank im voraus für die vielen hilfreichen Tips!
(Schwarzes Brett, PC-Player-Forum)

Grundsätzlich heißt »ziemlich heiß« noch nicht »gefährlich«. Wer mit dem Finger auf einen Chip faßt und meint, sich eine Brandblase geholt zu haben, hat vermutlich gerade mal 55 bis 60 Grad Celsius ertastet. Das ist für den Finger unangenehm, schadet dem Chip aber noch nicht. Als nächste Maßnahme setzen Sie die Karte dann zualleroberst, also nahe am Netzteil-Lüfter, ein (ist bei AGP-Karten sowieso meistens der Fall). Ein normaler Prozessor-Lüfter paßt allerdings nicht auf einen Grafikchip. Wenn der Chip einen Kühlkörper besitzt, können Sie versuchen, mit etwas Geschick und ein paar Schrauben den Lüfter in den Lamellen des Kühlkörpers festzuwürgen. Wenn dagegen nicht schon ein Kühlkörper vorhanden ist, würden wir eher die Finger von solchen Selbstbauversuchen lassen. Zu groß ist die Gefahr, den Chip oder die Platine zu beschädigen.

RAM aufrüsten

Da jetzt in meinem PC (Pentium/233) 48 MByte RAM schon zu wenig sind, möchte ich erneut aufrüsten, aber mein Mainboard geht nur bis 64 MByte.
(Schwarzes Brett)

Keine Chance: Wenn das Mainboard nicht mehr als 64 MByte frißt, ist auf alle Fälle ein Tausch fällig.

CD-ROM verdreckt

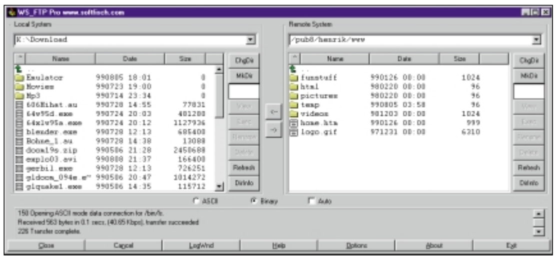
Mein CD-ROM Laufwerk wird in letzter Zeit langsamer und langsamer. Es erkennt auch CDs mit minimalsten Kratzern nicht mehr. Ich denke mal, daß das an der Verschmutzung des Lesekopfes liegen muß. Aber wie kann man ein CD-ROM-Laufwerk ohne Reinigungs-CD-ROM reinigen? Oder liegt es vielleicht doch nicht daran? *(Schwarzes Brett)*

Zunächst mal würden wir doch zu einer Reinigungs-CD raten. Das ist noch am ungefährlichsten. Als nächste Maßnahme einfach mal die Schublade öffnen und mit einem Fön (der bitte auf »kalt« gestellt ist) in den Schlitz blasen. Vielleicht ist da ja doch nur ein Fussel auf der Linse des Lasers. Hilft auch das nicht, ist das Teil wohl wirklich defekt. Das passiert nach einer Weile nun mal, und bei den heutigen Preisen für die Laufwerke ist ein Tausch ja auch kein Beinbruch mehr.

Was ist FTP?

Im Internet surfe ich schon eine Zeit lang und ich treffe immer wieder auf den Begriff »ftp«. Könnt Ihr mir sagen, was das eigentlich ist? *(Schwarzes Brett)*

»FTP« heißt ausgeschrieben »File Transfer Protocol« und ist schlichtweg eine recht komfortable Lösung, über das Internet Dateien auszutauschen. Das kann alles sein, was auch so auf der Festplatte eines PCs lagert. Per FTP ist das Internet praktisch so etwas wie eine riesige dicke große Festplatte. Wenn Sie sich also eine Software, einen Patch oder sonst was aus dem Internet »ziehen«, ist genau diese Schnittstelle von Interesse. Normalerweise ist das eigentlich nicht so wichtig. Es sei denn, Sie machen das öfters und der PC soll das vielleicht sogar automatisch nachts erledigen (weil es dann billiger ist). In diesem Fall lohnt sich die Anschaffung spezieller Software. »WS_FTP Pro« (www.ipswitch.com) oder »GoZilla« (www.gozilla.com) sind zum Beispiel Kandidaten, die so etwas für Sie übernehmen.



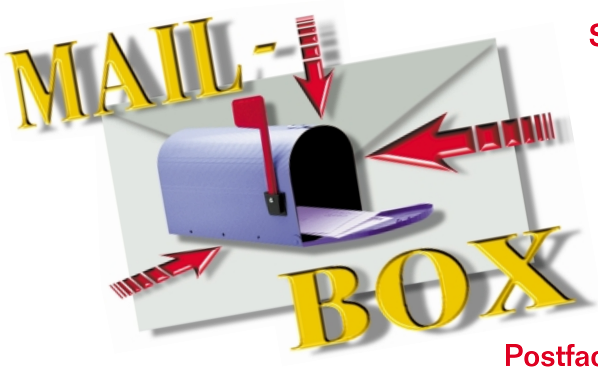
Mit »WS_FTP Pro« können Sie aus dem Internet bequem Dateien per FTP saugen.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Gruberstr. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing.
E-Mails schicken Sie bitte an mailbox@pcplayer.de.

In eigener Sache

Hier spricht Ihr Briefkastenonkel: Wir lesen nach wie vor alle Ihre Zuschriften und leiten sie gegebenenfalls an den betreffenden Redakteur weiter. Wir versuchen, möglichst viele Briefe zu beantworten. Das klappt jedoch bei zwölfseitigen Fragekatalogen nicht, an deren Antwort-Recherche wir ein bis zwei Stunden sitzen würden. Monothematische Meinungen bekommen weit schneller einen passenden Kommentar.
Briefe wie »Mein PC mag >Unreal Jagged Speed Manager< nicht, was soll ich tun?« oder »Mein Rechner stürzt immer ab, wenn jemand an der Türklingel läutet!« können wir generell nicht *beantworten, so leid es uns tut. Hier ist der Hersteller der eindeutig bessere Ansprechpartner. Bei einem Auto fragen Sie bei einem Motorschaden in der Garantiezeit ja auch nicht Ihren Tankwart, sondern den Hersteller. Vielen Dank für Ihr Verständnis!*

Alles wird gut

Wenn man andere Fachzeitschriften und hier speziell die Bildschirmfotos miteinander vergleicht, fällt mir immer wieder auf, daß die gleichen Bilder dort entschieden besser aussehen. Zum einen sind sie farbenfroher und nicht so finster, zum anderen meist auch schärfer. Liegt das an dem verwendeten Papier, oder sind die Fotografen bei Ihnen technisch schlechter ausgestattet? Vielleicht kann man in dieser Hinsicht mal wieder was verbessern. Daneben gibt es auch noch einen kleineren, jedoch nicht unwichtigeren Kritikpunkt: Es ist merkwürdig, daß ein Konkurrenzblatt, welches ich mir regelmäßig kaufe, immer zwei CDs beilegt, Sie es aber nicht fertig bringen, wenigstens eine mit aktuellen Treibern und/oder Free-/Shareware-Tools zumindest als Abo-Bonus aufs Cover der normalen PC Player zu kleben. Die Preisdifferenz zwischen den beiden Zeitungen liegt unter 2 Mark und rechtfertigt wohl die sicherlich höheren Produktionskosten der CDs. Die PC Player Plus ist mit 12,80 DM deutlich teurer und keine Alternative. **(TorstenWinkler)**

Wir gehen beide Probleme an. Die dunklen Bildschirmfotos seit der Ausgabe 2/99 ärgern uns fast noch mehr als Sie – wir wissen schließlich, wie die Bilder im Original ausgesehen haben. Grund ist das im Vergleich noch zur 1/99 qualitativ schlechtere Papier, doch unter neuer Verlagsflagge stehen sowohl Papierwahl wie auch die Preisgestaltung vor Veränderungen. Freuen wir uns darauf! Übrigens: Auf unserer Homepage www.pcplayer.de finden Sie etliche Utilities und Tools, die auch regelmäßig auf den Plus-CDs herumlungern.

Den Fehler im Visier

Im Artikel über Tom Clancy's »Rainbow Six: Rogue Spear« der letzten Ausgabe erwähnten Sie, daß das »Steyer AUG« die Standardwaffe der Schweizer Armee ist. Doch auch wir Österreicher benutzen dieses Gewehr als unsere Standardwaffe. Im österreichischen Bundesheer wird das Steyer AUG »Sturmgewehr 77« (kurz Stg 77) genannt. Die Waffe wird außerdem hier in Österreich bei der Firma Steyr hergestellt. Die Geschwindigkeit des Geschosses direkt nach dem Laufaustritt beträgt dabei 990 Meter pro Sekunde. Ursprünglich war sie sogar noch höher, mußte aber aufgrund der Genfer Konvention heruntergedrosselt werden, da bei einem Treffer ein Nervenschock auftritt, an dem das Opfer sofort stirbt. Ich behaupte weiter, daß das Steyr AUG eine der besten Waffen überhaupt ist. Wenn Ihr über die Standardbewaffnung Eurer Nachbarn redet, solltet Ihr dieses Faktum in Zukunft berücksichtigen. Bleibt weiterhin so kritisch und objektiv wie derzeit! **(Christoph Trummer)**



Rainbow Six: Rogue Spear: Österreichische Waffen im amerikanischen Spiel.

Danke für die interessanten Hintergrundinfos. So etwas kommt davon, wenn nur zwei Redaktionsmitglieder bei der Bundeswehr waren – hoffentlich bricht durch diesen von uns etwas unvollständig geschilderten Sachverhalt kein diplomatischer Streit vom Zaun ...

Mißverständnis

Die Multimedia-Leserbriefe der Ausgabe 9/99 sind wie immer sehr gelungen, aber Euch ist ein Patzer unterlaufen, den ich so nicht stehen lassen kann. Der Witz mit Windows 2001, das eine Unterstützung für Sprachgestörte anbietet, ist ziemlich geschmacklos. »Boah«, werdet Ihr jetzt denken, »noch so eine Beschwerdemail«. Aber ich denke, daß ich mitreden kann, da ich selber stottere. Als Henrik da geschauspielert hat, er würde stottern, war ihm (und ich denke ist ihm bis heute) nicht klar, was er da tat. Er imitiert etwas, mit dem er selber kein Problem hat, was für andere Betroffene aber ein schwieriges Unterfangen ist: zu stottern, beziehungsweise flüssig zu sprechen. Und dann sieht Henrik noch aus wie Karl Napp auf Urlaub, getreu dem Image: Wer stottert, ist doch voll doof. Könnt Ihr Euch vorstellen, wie es ist, in einer Schlange zum Beispiel an der Wursttheke zu stehen, hinter einem stehen noch zehn Leute, man kommt endlich dran und bekommt kein Wort raus, sondern macht genauso rum, wie Henrik das getan hat? Ich glaube nicht. Zum Glück ist es in unse-

rer heutigen Gesellschaft nicht mehr ganz so schlimm, behindert zu sein, aber vor 60 Jahren hätte ich mich erschossen.
Ich habe mein Problem relativ im Griff, durch eine Therapie, die ich im Januar gemacht habe. Achtung, Werbung: Die »Kasseler Stottertherapie« nennt sich das, und der Leiter der Therapie hat selbst gestottert – schlimmer als Henrik. Er hat diese Therapie in den USA gemacht und dann in Deutschland eingeführt. Mit Unterstützung durch den PC erlernt man ein neues Sprechmuster, welches flüssiges Sprechen in allen Situationen ermöglicht. Stottern kann nicht geheilt werden, aber man kann es mit dieser Technik umgehen beziehungsweise in den Griff bekommen. Falls jemand Infos dazu haben will, kann er mir gerne mailen. Meine Adresse: willi.horstmann@t-online.de. **(Steffen Horstmann)**

Vielen Dank für Ihre offenen Worte. Uns lag und liegt es fern, uns über Stotterer lustig zu machen – wir kamen bei unserem Drehbuch-Brainstorming zum Thema »Spracheingabe unter Windows 2001« einfach und ohne große Hintergedanken auf diesen Gag frei nach dem Motto: Wie könnte Windows eine Sprachsteuerung miß- oder gar nicht verstehen? Henriks Kostümierung diente primär dem Zweck, ihn möglichst unkenntlich zu machen. Schließlich hatte er unmittelbar vor besagter Szene eine zusammen mit Roland gedreht.

Termine und Dilbert

Es kommt oft vor, daß einige Seiten verschwommen sind. In manchen Ausgaben sind es über 20! Mir kommt es so vor, als hätten verschiedene Druckabläufe nicht korrekt übereinander stattgefunden. Außerdem steht am Ende eines Previews immer ein kleiner Info-Kasten, unter anderem mit dem Erscheinungstermin des fertigen Spiels. Schön und gut. Am Ende aller Previews dann noch mal eine Zusammenfassung, erneut mit den Terminen. Nur stimmen die teilweise nicht mit den zuvor angegebenen überein. Kann wohl nicht sein. Zu Dilbert: Ich suche regelmäßig nach dem Witz, aber finde ihn leider nie! Es wäre intelligenter, den Platz für Kondom-Werbung zu gebrauchen. **(Oliver Maschek)**

Mhh, Kondome und Computerspiele? Schnell zum nächsten Thema! Die von Ihnen beschriebenen Doppeldrucke sollten eigentlich in der Druckerei ausgesiebt werden. Wenn es Ihr Heft noch einmal besonders stark trifft, schreiben Sie uns bitte. Zu unseren Druckproblemen schauen Sie doch mal an den Anfang der linken Seite.

Vorsicht Falle!

Als ich kürzlich beim Bummeln durch die Innenstadt einen nicht mal kleinen, an einer Hauptstraße liegenden PC-Laden betrat, staunte ich über das Angebot nicht schlecht. Da standen im Regal doch tatsächlich Titel wie »Half-Life« und weitere einschlägig bekannte, indizierte Spiele zum Verkauf. Dort wird auch der Service angeboten, eigene Spiele für geringes Entgelt zu brennen. Die Preise für Hardware sind auch der Knüller. Ich schlug gleich zu und erwarb dort die Soundblaster Live. Statt die Karte in dem von Creative Labs bekannten Karton zu erhalten, bekam ich das gute Stück lose in einer silbernen Folie. Nur die Treiber-CD wurde noch mitgeliefert und auf der stand auch noch »Vertrieb nur mit einem neuen PC«. Also, für mich sieht das Ganze doch sehr krumm aus, oder was meint Euer Hausanwalt Bernd Hickertz dazu? **(Thomas Hönel)**

Den Anwalt können wir aus dem Spiel lassen: Indizierte Titel dürfen zwar noch verkauft werden, doch sollten die Spiele nur auf Anfrage Personen über 18 Jahren bekommen können. Bei der Soundblaster Live handelt es sich in der von Ihnen geschilderten Verpackung definitiv um die OEM-Version der Karte, die einzeln gar nicht erhältlich sein sollte. Relativ kriminell mutet definitiv die Kopiermöglichkeit eigener Spiele an – wie will die Firma nachprüfen, daß die Kopien nur für den eigenen Gebrauch angefertigt werden?



Drakan: Rynn macht unserer Steffi diesen Monat ernsthafte Konkurrenz.

Rynn verzweifelt gesucht

Euch ist doch bestimmt möglich, herauszubekommen, wie das Fotomodell, das Rynn aus »Drakan« darstellt, wirklich heißt, oder? Gibt es von ihr eine eigene Internetseite, Autogrammadresse oder ähnliches? **(Sven Kante)**

*Unsere Macht ist bedauerlicherweise begrenzt: Wir können Ihnen nur drei Internet-Adressen nennen, auf denen Sie Ihre Suche starten könnten. Neben der edel gemachten Drakan-Homepage unter **www.psygnosis.com** gibt es zwei empfehlenswerte Fan-Seiten, **www.drakan.net** und **www.worldofdrakan.de**. Und mal ehrlich: Glauben Sie, daß wir Ihnen die E-Mail-Adresse des Models verraten würden, wenn wir sie hätten? P.S.: Thomas berichtet, daß Rynn sehr gut abwaschen kann.* **(ra)**



Für alle Fans: noch einmal der Dilbert-Cartoon des letzten Monats.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
mailbox@pcplayer.de
Natürlich erreichen uns auch Briefe an:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Mailbox
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im vorletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

* Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464–010
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464–070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464–056
Anno 1602	2	(0190) 192 464–011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464–050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464–065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464–072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464–082
Battlezone	4	(0190) 192 464–012
Blade Runner	5	(0190) 192 464–013
Caesar 3	2	(0190) 192 464–045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464–075
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464–036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464–027
Commandos	10	(0190) 192 464–014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464–076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464–029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464–015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464–059
Descent 3	2	(0190) 192 464–095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464–098
Dominion	8	(0190) 192 464–026
Dune 2000	6	(0190) 192 464–032
Dungeon Keeper 2	5	(0190) 192 464–096
F1 Racing	2	(0190) 192 464–016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464–058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464–042
Fallout	4	(0190) 192 464–017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464–060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464–067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464–024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464–018
Gangsters	3	(0190) 192 464–057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464–037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464–048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464–038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464–054
KKND 2	7	(0190) 192 464–033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464–034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464–077
Machines	7	(0190) 192 464–088
MechCommander	7	(0190) 192 464–035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464–097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464–030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464–031
Might and Magic 7	1	(0190) 192 464–093
Nightlong	4	(0190) 192 464–043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464–094
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464–071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464–052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464–089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464–066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464–085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464–047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464–062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464–044
Riven	4	(0190) 192 464–019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464–069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464–078
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464–055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464–063
Silver	3	(0190) 192 464–079
Speed Busters	1	(0190) 192 464–061
Starcraft	9	(0190) 192 464–020
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464–073
Star Wars Episode 1. Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464–090
Street Wars	3	(0190) 192 464–091
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464–021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464–028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464–053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464–064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464–074
Unreal	9	(0190) 192 464–022
Völker, Die	1	(0190) 192 464–086
Völker, Die	7	(0190) 192 464–092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464–087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464–023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464–025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464–080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464–081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	3	(0190) 192 464–900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464–902
Test-Übersicht 1999	2	(0190) 192 464–903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464–911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464–910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464–912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464–930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464–931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464–940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464–941

Spielehotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr **(0190) 873 – 268 – 11** (3,63 Mark/Minute)

NEU! **Technikhotline für PC Player,** Mo-So 7-24 Uhr **(0190) 882 – 419 – 43** (3,63 Mark/Minute)



PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION

Roland Austinat würdigte **Gex 3D**, das Geschicklichkeitsspiel des Jahres 1998, im letzten Jahr mit satten 82 Spielspaßpunkten. Zweittester Heinrich Lenhardt sprach gar von einem Jump-and-run mit Tiefgang – eine Rarität in einem wahrlich nicht mit geistigen Überfliegern gesegneten Genre. Um den Verächtern dreidimensionaler Hüpforgien ein paar Denkanstöße zu geben, katapultieren wir die Vollversion des besagten Springinsfelds auf die Begleit-CD der nächsten **PC Player Plus**.

JUBEL, TRUBEL, MESSEZEIT

Same procedure as every year: Als alte Gewohnheitstiere werden wir uns auch in diesem Jahr die Londoner Computerspielemesse **ECTS** gönnen. Schließlich ist sie nach der E3 die wichtigste Showbühne für die Spiele-Industrie. Die will dort mit ihren kommenden Großtaten protzen – und wir wissen dann, welche Genres in der nächsten Zukunft angesagt sind.



11/99

VORSCHAU

HART IM NEHMEN ...



... müssen die **Gamepads** sein, die den PC-Player-Härtetest unbeschadet überstehen wollen. Denn nach guter alter PC-Player-Tradition werden wir wie immer kein Pardon kennen, wenn es in unserem geplanten Gamepad-Special darum geht, den unbrauchbaren Sondermüll vom hochkarätigen Edelpad zu trennen.

ÜBERRASCHUNG

Daß die PC Player neuerdings zum Future Verlag gehört, bleibt nicht ohne Folgen. Zuviel wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten, denn sonst wäre es ja keine Überraschung mehr. Nur soviel sei aber schon mal gesagt: Mit dem nächsten Heft wird für die PC Player und ihre Leserschaft eine neue Ära eingeläutet, die Sie nicht verpassen sollten.





KAFFEESATZLESEN





Die Wahrscheinlichkeit, daß angekündigte Spiele pünktlich eintrudeln, ist manchmal niedriger als die Trefferquote der Wettervorhersage. Dennoch vertrauen wir weiterhin auf zugesagte Termine, denen zufolge alsbald testfähige Versionen von **Command & Conquer 3**, **Legacy of Kain**, **Panzer Elite**, **Rogue Spear**, **Amen: The Awakening**, **Abomination**, **Revenant**, **Driver** sowie **Rayman 2** eintrudeln – und wenn auch nur 50 Prozent dieser Vorhersagen zutreffen, begießen wir nach der Sonnenfinsternis ein zweites Naturwunder. Allerdings müssen wir uns diesbezüglich auch an die eigenen Redakteursnasen fassen, denn den für diese Ausgabe geplanten Schwerpunkt über EA Sports haben wir bis auf weiteres auf die Ersatzbank geschoben.

PC Player

11/99

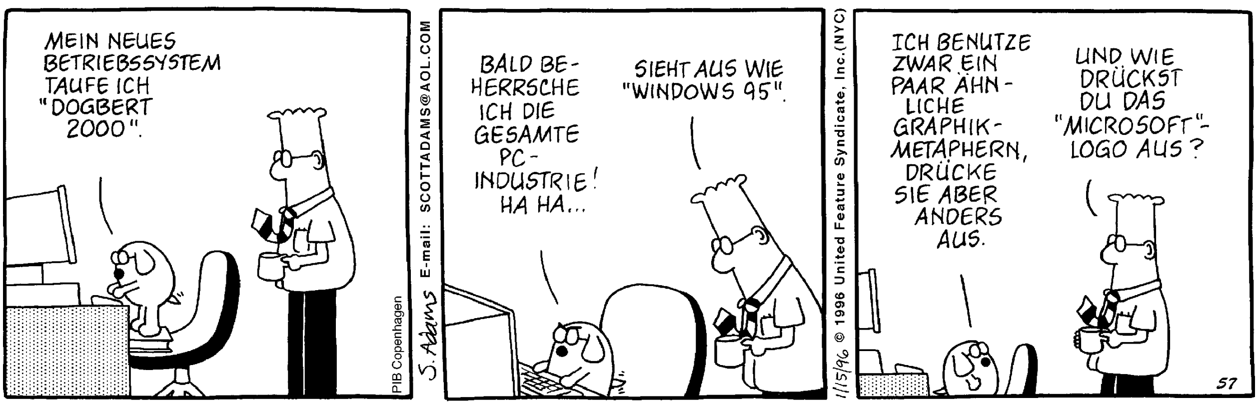
erscheint am

6. Oktober*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

DILBERT BY SCOTT ADAMS



[finale]



Wie schreib ich's denn nun? Puzenband, Putzenband oder Putzendband?

Wie meinen?

Eigentlich gehören Seiten aus dem Übersetzungscomputer ja ins Museum – dachten wir zumindest, bis wir die Homepage von Scope Systems (www.scopesys.com) ansteuerten. Die Firma in Maryland hat sich auf weltweite Reparaturdienste für industrielle Elektronik spezialisiert und besitzt daher auch eine deutsche Variante ihrer Startseite. Die hat es in sich – ein paar Auszüge aus dem Serviceangebot:

- **Reparieren Sie zu PHYSISCH beschädigt Brettern.. Fährte-Reparatur, und so weiter**
- **Einschätzung und Reparatur von Fremd und Häuslich (USA) Systeme.**
- **Reparatur von OBERFLÄCHE-BERG-Brettern**
- **Erfahren Sie in allen Gebieten Fester Staatlicher Kontrollen**
- **ZENTRALEINHEIT Gedächtnis Karten**
- **PLCs. (Reparatur, die programmiert,)**
- **Macht-Vorräte (Lineares Wechseln)**
- **SCR Versammlungen**
- **Griff-Bremse-Kontrolleure**
- **Elektronisch kontert Zeitmesser**
- **Fließen Sie Ebene Meter (Einschließlich KALIBRIERENS)**
- **WELT BREITE Reparatur bei unserer USA Einrichtung (Sichtbar oder Unsichtbar zu Ihren Kunden)**
- **Handbuch aß Brett, das prüft, (Einzelnes Brett oder Produktion läuft)**

Guten Appetit – und möge die Macht mit Ihnen sein! Versäumen Sie nicht, sich die »Andere Interessante Glieder«, darunter eine »Mörder Application von 1996« anzusehen – bevor die BPjS den Laden schließt.



Heute schon gelacht? Nein? Die Homepage der Scope Systems hilft.

Wie meinen? – die zweite

Alexander Schreiner entdeckte dieses Kleinod, das auf der Schachtel seines frischgekauften PC-Reinigungssets prangte. Wir enthalten uns eines weiteren Kommentars – vielleicht hat der Übersetzer von Scope Systems noch einen kleinen Nebenjob? **(ra)**

E3-Spätlese

Anfang Oktober zieht die Redaktion ins neue Verlagsgebäude nach München – Zeit, schon jetzt mit dem Ausmisten und Aufräumen der Regale zu beginnen. Dabei fielen uns diese beiden Bilder in die Hände, aufgenommen auf der E3. Während Martin einer Xena-Darstellerin unvorsichtigerweise etwas zu nah kam, übte Nachwuchsklingone Roland einen markigen Q'aplah-Ruf mit einem heldenhaften Krieger.



▲ Ich drück Dich – Martin bleibt über soviel Zärtlichkeit gleich die Luft weg.



◀ Verblüffende Ähnlichkeit: Lange Haare, lange Kerls – die trifft man besser nicht in dunklen Gassen.

AN DER SCHÖNEN BLAUEN DONAU

Zwischen der Präsentation von »Imperium Galactica 2: Alliances« und dem abendlichen Mittelalter-Dinner im Sir Lancelot blieben den versammelten Journalisten noch ein paar Minuten, zu Fuß in drückender Hitze die Budapester Fischerbastei und die St.-Matthias-Kirche anzusteuern. Dort trafen wir einen dem Geist von Österreich-Ungarn verbundenen Stehgeiger, dessen T-Shirt uns besonders faszinierte – trug es doch das alte Symbol von Virgin Interactive. Hmm, was mag das zu bedeuten haben? Ehemaliger Virgin-Mitarbeiter aus deutschen Landen verdingt sich nach der krisenbedingten Kündigung als freier Musikant? Virgins Presseleute in Ungarn verdienen so wenig, daß sie noch einen Zweitjob annehmen müssen? Virgin-Programmierer auf Recherchetour für einen neuen Geigen-Simulator?



Neulich, in Budapest: Nein, dieser Herr arbeitet nicht für GT Interactive.

tikis MS-SpielDOSe

